#343 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

ALLE GAMEFILMS & -SERIES VAN 2023 EN DAARNA

PORTKEY GAMES

HOGWARTS LEGACY



WWW.PU.NL

MAART 2023

€ 7,75

8 718226 100818 02303



RESHIFT

PAS OP, POTTERHEADS!

SCHAAM JE NIET VOOR DE DISNEY-DROOMGAME • DE TROPISCHE VAKANTIE-VIBES VAN TCHIA • XCOM PROBEREN TE VERGETEN MET XENONAUTS 2 • DE ZON ZIEN OPKOMEN OP EEN ANDERE PLANEET • CREDITS VOOR DE CONTROLLER-CREATORS • DEZE EENZAME TOPPERS MAAKTEN EEN GAME IN HUN UPPIE • WE WILLEN HET NU: SQUID GAME- EN HOUSE OF THE DRAGON-GAMES





Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 64,95** (€ 5,41 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 38,00** (€ 6,33 per editie)





Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

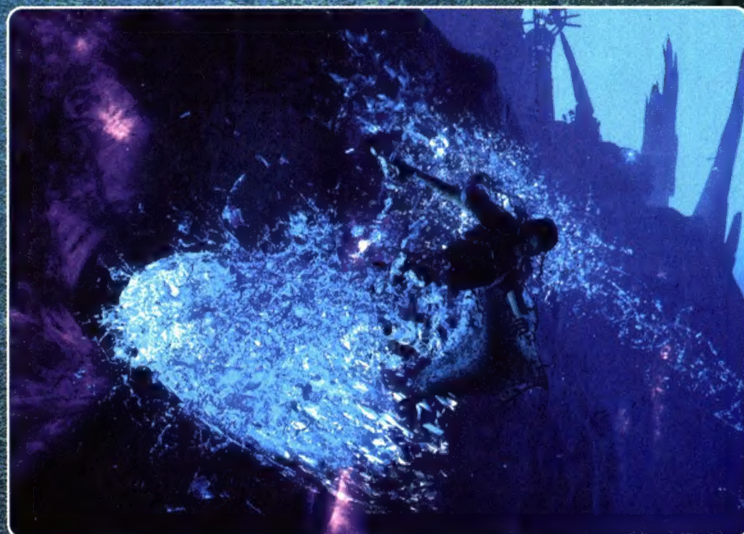
IT'S ALL IN THE GAME

Sponsbob Panieksmoel



Spongebob heeft een super fotogeniek smoeltje, dat weten we allemaal. In zijn nieuwste game The Cosmic Shake reageert hij echter net zo geschrokken als ik wanneer er iemand spontaan een foto van me wil nemen. Het resultaat: de panieksmoel.





Maand van Magie



Voor mij was het deze maand niets anders dan Forspoken. Dat betekent ook heel veel Photo Mode-creaties, waaronder deze surffoto. De magische handschoentjes kunnen voorlopig nog niet uit, want het is alweer bijna tijd voor Hogwarts Legacy!

Mentaal anker



Dead Space zit tot de nok vol met ranzige monsters, bloederige lijken, afgehouwen ledematen, body-horror en duistere ellende. Dus dan valt dit dinootje wel heel erg op als een soort baken van schattigheid in een gitzwart gat van kommer en kwel. Ik noem hem Tinus T-Rex en hij is Isaacs aaaaaaaaaaaallerbeste vriend.





Effe zitten



Als je kilometer na kilometer op een fiets moet afleggen, is het soms best even lekker om op een houten bankje plaats te nemen en te staren naar een mooie omgeving – zelfs digitaal. Dit soort momentjes zitten er gelukkig genoeg in Season: A Letter to the Future!



Pag. 020



Pag. 022



Pag. 060



Pag. 056



Pag. 064

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

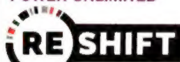
SPECIAAL

REVIEWS

VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Cody van den Bogert, Martin Verschoor, Rogina Hassan, Dwayne Vrancken*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

VROEGER WAREN VEEL DINGEN EEN STUK RUKKER



Ik heb al minstens één redactioneel niet nostalgisch gedaan, dus laat ik weer eens terugdenken aan vroegâh. Hoewel ik in dit geval meer anti-nostalgisch ga zijn, want sommige zaken zijn zonder meer beter geworden. Ik moest namelijk terugdenken naar 2009, toen ik uit een zaal in het Amsterdamse Ketelhuis stapte na het zien van Street Fighter: The Legend of Chun-Li, een van de saaiste rukfilms die ik in m'n leven heb aanschouwd. Uit mijn review van destijds haal ik de volgende quote: "Toen mij na de film door een van de dames die de viewing geregeld had gevraagd werd hoe ik de film vond, waarbij benadrukt werd dat ik wel eerlijk moest zijn, antwoordde ik dan ook: 'Bijna verschrikkelijk.' En dan was ik voor mijn lompe doen zelfs nog een beetje mild, door de toevoeging 'bijna'." Het waren dan ook tijden waarin de allergrootste troep op het gebied van films uitkwam met een videogame-titel erboven, vooral dankzij de legendarische dwaas Uwe Boll. Far Cry, Max Payne, Hitman, Postal; vooral tussen 2005 en 2010 liep je kans op bloedende ogen als je een gamefilm weer eens een kans gaf. Hoe de tijden veranderd zijn... We hebben inmiddels allemaal al kunnen zien hoe fantastisch HBO's The Last of Us is (tegen de tijd dat je dit leest kan je al bijna aflevering 7 zien, die iets minder verrassend, maar qua impact best te vergelijken is met de onvergetelijke derde) en daar houdt het zeker niet op met de videogame-adaptaties. We hebben zelfs ácht pagina's kunnen vullen met aankomende gamefilms en -series, waarvan er op z'n minst een tiental minimaal vermakelijk zal zijn. Dat is een Wouter Garantie! Omdat het andersom in theorie ook zou moeten werken, heeft PeterKoelewijn in deze zelfde PU een aantal suggesties gedaan voor tv-series waar games van gemaakt kunnen worden. Want zo'n overzetting zou toch prima mogelijk moeten zijn in deze gekke tijden waarin de Vloek van de Gamefilm niet meer een ding is? Crazy times indeed, waarin slimme devs in hun uppie een fantastische game kunnen bakken - zo ontdekken we in een feature van Jurjen -, Florian helemaal verzot is op een Disney-game - verklapt hij in een preview - en we vrijelijk rond kunnen lopen in Hogwarts - wat niet eens een straf is, schrijft Marvin in de unieke coverreview van deze maand. Dus sorry voor mijn anti-nostalgie, maar wat was er ook alweer zo fijn aan vroeger, behalve de betere energieprijzen? ● *Wouter*



GEKKE OUWE TIJDEN.

Ondertussen...

Rogina



Kon het deze maand...

...tijdens mijn trip naar het Samurai Museum in Berlijn niet laten om deze twee beauty's aan te schaffen. Eigenlijk mochten de potjes niet mee in mijn handbagage, maar de vriendelijke douanemeneer was zo onder de indruk van mijn wasabi-honing, dat hij het voor deze keer door de vingers zag.

Jurjen



Verkocht deze maand...

...voor het eerst een schilderij(tje) in Marokko! De eigenaar van Galerie la Kasbah in Essaouira betaalde er een goede prijs voor, en stelde zelfs voor dat ik wat schilderijen van Essaouira zou maken om ermee in zijn galerie te exposeren. Dus... wordt vervolgd!

Raf



Probeerde deze maand...

...mijn gasfactuur onder controle te krijgen. Ik kocht een thermometer... en zag dat het toch een paar graadjes meer mocht.

Martin



Had deze maand...

...de Elfstedentocht gefietst op deze bakfiets! Echt gekkenwerk, maar wel gelachen.

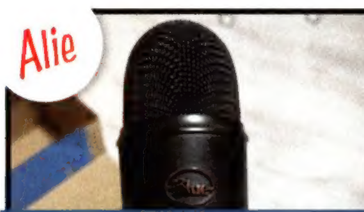
LauraJenny



Kwam deze maand...

...terecht in de Belgische sneeuw. Drie uur achter een vastgelopen truck gestaan, maar wel vast de kerstkaart voor 2023 gekiekt met mijn bff.

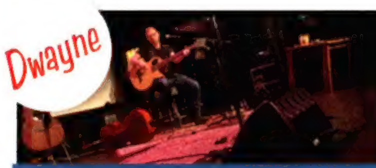
Alie



Kocht deze maand...

...een nieuwe microfoon! Na een uitgebreide rondvraag bleken er zoveel mensen enthousiast te zijn over deze jongen dat ik niet kon achterblijven. Binnenkort dus met nóg beter stemgeluid in de PowerPraat-podcast!

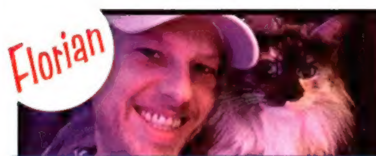
Dwayne



Was deze maand...

...voor het laatst aan het werk in het theater. Ik kap er na tien jaar helemaal mee, want het ritme van fysiek zwaar en vaak 's nachts werken gaat niet meer samen met leuke stukjes tikken. Traantje gepinkt, en weer door!

Florian



Had deze maand...

...een co-oppartner in de vorm van Amiga! Ze vindt het fantastisch om op m'n schouders te liggen en mee te kijken naar wat ik aan het gamen ben. Sooooo cute!

Wouter



Was deze maand...

...buiten de hoedanigheid van onze YouTube-serie Space Invaders naar Blast Galaxy gegaan. Moest ik opeens voor het eten betalen. Still worth it, die patat rendang rules.

Marvin



Nam deze maand...

...welgeteld één foto. Ik ben erachter gekomen hoeveel professionele darters verdienen en wil nu de nieuwe Michael van Gerwen worden. De buik is er al, nu de haarlijn en de dartskills nog.

Wordt vervolgd...

‘Pret’park

Leuk, een uitje met de redactie. Jammer dat het lekker Nederlands weer was en alle ‘buiten’-attracties dicht waren in de Efteling.





Dikke dankjewel!

We bestaan dit jaar 30 jaar! Daarom willen we alle magazines die we in de 30 jaar hebben gemaakt digitaliseren, zodat jij ze kan lezen. Nu mistten we door meerdere verhuizingen een aantal nummers en plaatsten we een soort van... noodkreet. Overspoeld werden we met de nummers die we niet meer in het archief hadden en deze baas kwam zelfs helemaal uit Friesland fietsen om een tas met PU’s te brengen. Dikke dankjewel, iedereen.



Doei stagiairs!

Elke zes maanden komt er een nieuwe groep van jonge honden, met de staart tussen de beentjes, bij ons binnen. Met een beetje mazzel hebben ze na deze zes maanden iets geleerd en gaan ze met een rugzak met ervaring en slechte woordgrappen de deur uit. Deze zes maanden sluiten we dan af met de ‘mokken-ceremonie’, en dat was ook dit halfjaar een groot succes.



It giet oan!

Nou ja, het is al ‘oan ge-giet’. We hebben dus de Elfstedentocht gefietst, al Pokémon spelend en livestreamend. Op het moment van schrijven moeten we de dik 200 kilometer nog fietsen, maar we hebben het ongetwijfeld gehaald, met onze fraaie Elfsteden-koets... en dat zag er dan zo uit.



Power Spy

● Phil Spencer heeft aangegeven dat het gebrek aan goede exclusieve games voor de Xbox in 2022 hem volledig aangerekend mag worden.

● De Powerspy heeft het even opgezocht. Hij is inderdaad de baas van Xbox. Dus ja.

● Zou immers vreemd zijn als ze zeiden dat het aan de schoonmaakploeg lag, of de mensen die Windows 10 repareren.

● Maar dit jaar gaat alles beter worden volgens hem.

● Wat logisch is, want veel slechter dan vorig jaar kon het ook niet.

● De E3 is nog niet eens begonnen en nu al komt het bericht dat PlayStation, Nintendo en Xbox niet op de beurs aanwezig gaan zijn.

● Is een beetje als een kaartje voor een wedstrijd van PSG kopen en dan horen dat Messi, Neymar en Mbappé niet meedoen.

● En ja, als baas van Xbox is Phil Spencer daar verantwoordelijk voor.

● Japan heeft een officiële Final Fantasy VII-dag gekregen.

● De Powerspy weet niet waarom dat is en dat boeit hem ook niet, maar als hij daardoor een dag vrij krijgt mag dat van hem ook in Nederland ingevoerd worden.

● Wil hij de game ook nog wel voor gaan spelen ook.

● Het mooie is, er zijn minimaal vijftien delen van deze franchise uitgekomen.

● Dat zou dus zomaar twee weken vrij kunnen betekenen in de toekomst.

● Hopelijk leest Rutte de PU.

● De redactie van de Power Unlimited heeft in februari de Elfstedentocht gereden.

● Niet op schaatsen, want zo sportief zijn de redacteuren nou ook weer niet, maar in een bakfiets. »

OPUNIE

IS LARA 600 MILJOEN DOLLAR WAARD?

Als we het verhaal goed hebben begrepen, gaat Amazon 600 miljoen betalen aan de Embracer Group om de exclusieve rechten op de Tomb Raider-franchise te verkrijgen. Dit terwijl de Embracer Group deze rechten onlangs samen met een fiks aantal andere IP's en studio's voor 300 miljoen dollar van Square Enix had gekocht.
Maar goed, daar gaat het niet om in dit lapje tekst. Het gaat om de woorden '600 miljoen dollar' gekoppeld aan 'Tomb Raider'. Is Lara Croft dat geld waard? Is ze nog van deze tijd? We vroegen het aan de redactie.



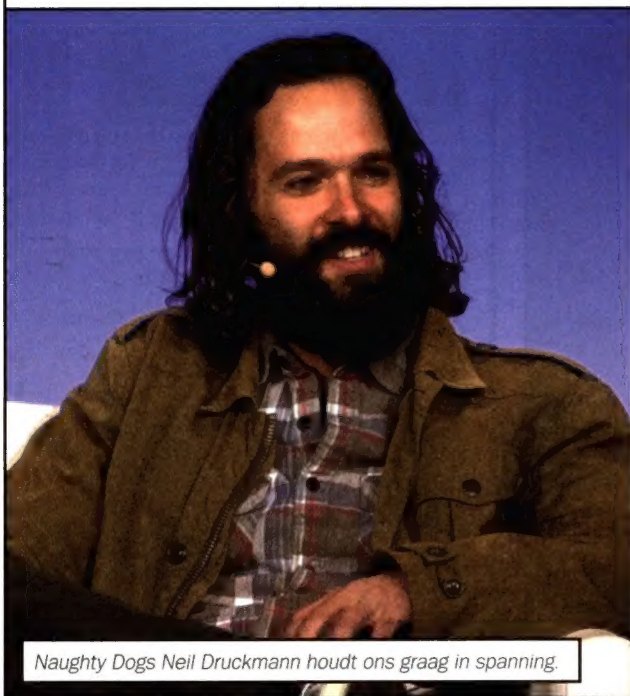


Ja hoor, vrouwelijke gamepersonages zijn alleen maar populairder geworden in Triple A-games. En Lara Croft is nog altijd een van de bekendste. Haar puberale opblaaspop-design uit de jaren 90 is bij de laatste remastertrilogie ook veel smaakvoller gemaakt. Zolang de games goed blijven kan Tomb Raider mee.



600.000.000 dollar is een insane bedrag voor een gamecharacter, dat volgens mij niet meer echt appelleert bij de jongere doelgroep. Die hebben andere helden. Als Amazon niet met een spectaculaire verjongingskuur op de proppen komt, dan lijkt me dit weggegooid geld.

"Als we iets tofs bedenken, wie weet. Maar we hebben in principe een prima einde van het verhaal in The Last of Us 2."



Naughty Dogs Neil Druckmann houdt ons graag in spanning.



Tja, aan de ene kant snap ik het wel: Tomb Raider is een iconische franchise en zo'n naam is natuurlijk wel wat waard. Maar 600 mil? Als ik aan Tomb Raider denk, dan denk ik eigenlijk amper aan Lara Croft, en meer aan de situaties waar zij zich in bevindt. Een goede action-adventuregame of tv-serie hadden ze dus ook prima met een nieuw personage kunnen maken, lijkt me. Maar wie weet zit er wel een concreet plan achter de overname en wordt Lara nog gedenkwaardiger gemaakt. Vertrouwen in de gamestudio van Amazon heb ik echter totaal niet, en The Rings of Power liet ook te wensen over, dus ik hou er een hard hoofd in.





Als deze investering door Amazon iets evenwichtiger wordt verdeeld tussen de scenarioschrijvers, regisseursteams en de VFX-afdeling ben ik volledig aan boord. The Rings of Power heeft laten zien dat als je alle ballen op visuele effecten gooit, er inhoudelijk een drol van een productie van de lopende band rolt. Omdat Tomb Raider me aan het hart gaat zou ik zeggen: leer van uw fouten, Amazon!



Lara Croft kan in principe van alle tijden zijn, net zoals Nathan Drake en Indiana Jones. En goede (animatie-) series maken van videogamefranchises is sowieso iets heel moderns, dus ik snap de keuze. Het bedrag though... dat is wel een flinke. Maar Bezos plukt op een gemiddelde schoonmaakzondag wel meer tussen de kussens van z'n bank weg.



twitter.com/GKJJ

DE KUNST VAN EEN VETTE SHADOW DROP



Xbox verraste de gamers tijdens de Xbox Developer Direct met de game Hi-Fi Rush. Een dubbele verrassing feitelijk, want niemand had ooit van dit spel gehoord en het spel was ook nog eens direct verkrijgbaar en speelbaar. In vaktermen noemt men zoiets een shadow drop. Een spel zonder aankondiging en hype gewoon uitbrengen.

Het uitvoeren van een shadow drop is geen impulsieve move. Daar wordt natuurlijk over nagedacht. Het is niet alsof een uitgever denkt 'fuck it, ik donderstraal het spel gewoon nu spontaan op de markt'. Er hangt namelijk een behoorlijk risico aan. Immers, als niemand weet dat de game komt, wat de game is en wanneer hij uitkomt, wie gaat hem dan kopen? Er moet dus een goed plan achter zitten.





Max Verstappen krijgt volgend jaar gratis Fifa. Uhh, EA Sports FC.

De ervaring leert dat een goed uitgevoerde shadow drop in de juiste omgeving kan leiden tot een groot succes. Zie de release onlangs van Hi-Fi Rush, wat leidde tot een prima verkoop en een recordaantal spelers op Xbox en PC. Let us explain how it works.

Er zijn veel voorbeelden van succesvolle shadow drops. Apex Legends, Unravel 2, DiRT Rally, Fallout Shelter en zo zijn er meer. Als je deze gevallen nader bekijkt, dan zie je een overeenkomst. De games werden aangekondigd tijdens een grote presentatie, waarin ook andere games zijn aangekondigd. Titels die vaak nog vele maanden van release verwijderd waren. Denk aan een E3-presentatie of in het geval van Apex Legends en Unravel een EA Play. Kijkers worden lekker gemaakt met allerlei fraaie games die ze voorlopig nog niet kunnen aanraken. Dat levert zin om te gamen op. Die gulzigheid biedt de ideale voedingsbodem voor een geslaagde shadow drop. De gamer, die helemaal in de gamemood is, krijgt opeens een verrassing in de schoot geworpen in de vorm van een onbekend spel dat hij of zij meteen kan spelen. Vrijwel niemand die daar op dat moment nee tegen zegt.

Alle bovengenoemde games zagen daardoor meteen veel spelers met hun game aan de slag gaan. En ik garandeer je dat dit niet het geval was geweest als het spel in kwestie op een normale wijze gereleased was.

Een shadow drop werkt ook niet bij elke game. Grote titels als Starfield of God of War Ragnarök drop je niet zomaar, daar wil je hype en pre-orders mee vangen. Shadow dropping doe je vooral met kleinere games waarvan je op voorhand niet weet of ze succesvol gaan zijn. Een shadow drop kan in zo'n geval juist de boost aan je verkoop geven die je met een normale campagne niet had gehaald. Hi-Fi Rush is er een perfect voorbeeld van. Want ga ons nu vertellen dat je dit spel gekocht had als het normaal was uitgekomen...



Power Spy

- Die 200 kilometer pedaleren had één voordeel, op die manier zouden ze in ieder geval niet dik worden van de befaamde kokers met chips van sponsor Pringles.
- Een van de hoofd-developers bij Blizzard nam onlangs ontslag omdat hij niet langer wilde meewerken aan de zogenaamde Stacking-rating van zijn medewerkers.
- De Stacking-methode houdt in dat je, ook als iedereen een goed zijn best doet, toch 5 procent van de medewerkers een onvoldoende moet geven.
- Waarna zij bijvoorbeeld minder kans op salarisverhoging of promotie kunnen maken. Op deze manier zou je de druk om goed te presteren optimaal op de ketel houden.
- Deze invulling van functioneringsgesprekken komt in Nederland gelukkig weinig voor.
- Bij de PU zou het zelfs niet werken. Iedereen levert namelijk zijn of haar stukken te laat in, inclusief taalfouten.
- Phil Spencer, (mogelijke) eigenaar van Blizzard, heeft daar overigens geen schuld aan.
- Hij liep ook geen gevaar bij deze methode. Er is immers maar één baas bij Xbox en ga daar maar eens de slechtste 5 procent van uitzoeken...
- In de maand februari werden er maar liefst elf live-servicegames stopgezet.
- Van onder andere Apex Legends Mobile, Battlefield Mobile, Knock-Out City en Marvel's Avengers werden de servers buiten werking gesteld.
- Volstrekt logisch dus dat PlayStation tien live-servicegames wil maken de komende tijd.
- Overigens is het sluiten van al deze titels niet de fout van Phil Spencer.
- 30 procent van de PS5-bezitters heeft geen PS4 in huis gehad. »

Power Spy

- Die hebben de afgelopen jaren blijkbaar onder een enorme kei geleefd.

- Of ze wonen allemaal in Noord-Korea.

- Regelmatig brengen developers patches uit die de prestaties op de console en PC verbeteren.

- Wouter vindt dit soort patches bullshit, want hij installeert ze allemaal trouw maar is nog steeds even slecht in al die games.

- Gelukkig maar, want waarom zou je anders naar zijn stream kijken...

- En nee Wouter, dat is niet de schuld van Phil Spencer.

- In deze PU staat de review van Hogwarts Legacy. Een game waar veel redacteuren op zaten te wachten, en de strijd om het spel te mogen reviewen was dan ook heftig.

- Marvin was vooral benieuwd of de gelukkige schrijver zijn tekst op tijd in zijn mailbox wist te toveren.

- Bleek niet het geval, waardoor hij zelf maar de toverstok in handen nam.

- Waarna hij ook zelf zijn deadline niet haalde.

- 343 Studios begint helemaal vanaf scratch met het opbouwen van Halo.

- Dit omdat er voortaan een nieuwe engine gebruikt gaat worden: de Unreal Engine.

- De vorige Halo (Infinite) was niet goed. Een van redenen waarom er ook nog 95 man uit vlogen.

- Phil Spencer niet. Terwijl hij toch echt de eindbaas van de toko is.

- Naar verluidt heeft Amazon de rechten van de Tomb Raider-franchise voor 600 miljoen dollar van de Embracer Group overgenomen. »

VEEL GAMES TEN ONDER IN FEBRUARI

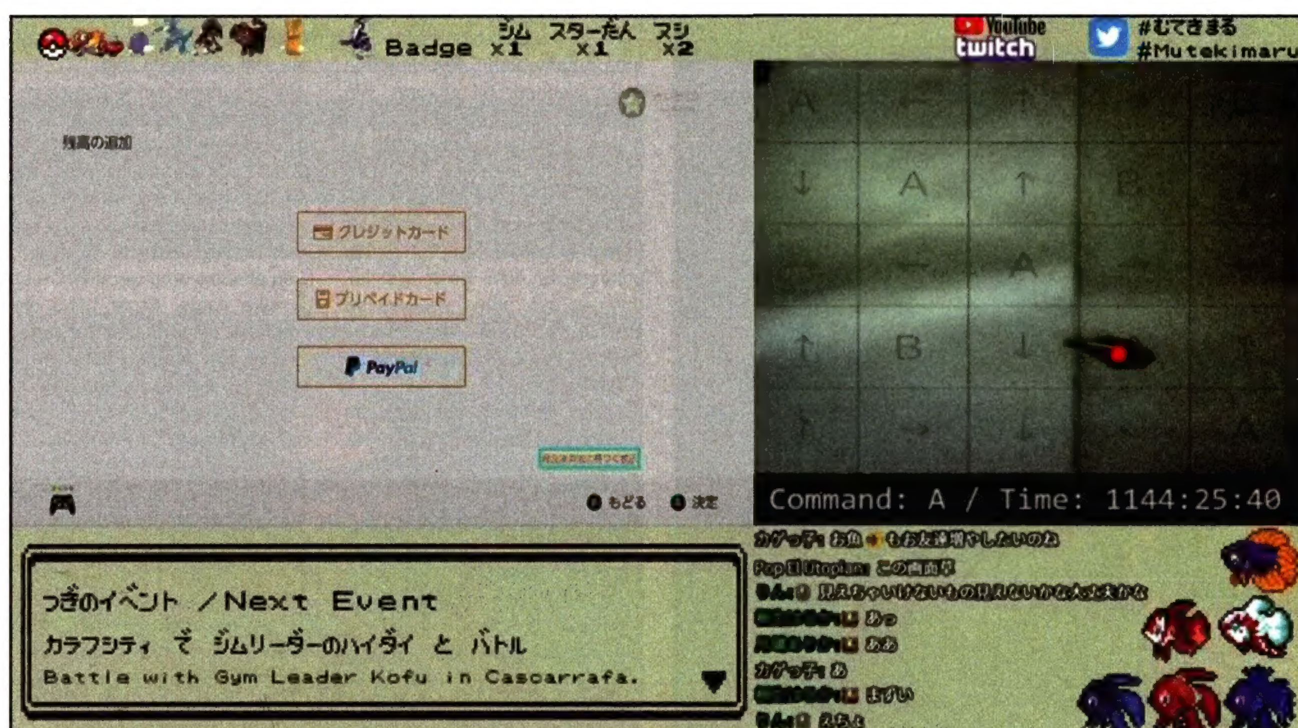
Laat het duidelijk zijn, we gaan met zijn allen een heerlijk 2023 tegemoet met, naar het zich laat aanzien, veel toffe games. Maar er is ook een keerzijde aan dit verhaal. En dat is dat veel developers het erg moeilijk hebben. Zo lastig dat ze hun game moeten stopzetten. In één maand tijd gingen er elf spellen op stop. Allemaal live-servicegames. En dat hadden we nog niet eerder gezien. Hopelijk is het ook voor het laatst.



- CrossfireX
- Back 4 Blood
- Marvel's Avengers
- Rumbleverse
- Apex Legends Mobile
- Battlefield Mobile
- Echo VR
- Knockout City
- Crimesight
- Dragon Quest The Adventure of Dai: A Hero's Bond
- Babylon's Fall







FISHINGSCAM

YouTuber Mitakemaru maakt zeer speciale Pokémon-content voor zijn kanaal. De man heeft namelijk een aantal goudvissen die, door over een interactief tablet te zwemmen, een game besturen. Doorgaans doen de vissen dat als hij aan het streamen is. Maar toen hij onlangs eventjes weg moest om wat te doen en zijn stream liet aanstaan, zagen de vissen hun kans schoon. Ze gingen gewoon door met Pokémon spelen, wisten zijn creditcard te activeren en kochten vervolgens een aantal dure items. Toen Mitakemaru terugkwam en zag wat zijn vissen hadden gedaan, was het te laat en stonden er op zijn bankrekening een paar honderd yen minder. Behoorlijk fishy, allemaal.

HOEVEEL LIVE-SERVICEGAMES SPELEN WIJ?

Bereid je alvast maar voor. Je gaat de komende tijd omver gekegeld worden met de zogenaamde live-servicegames. Spellen die geen einde kennen, maar vanaf launch constant aangevuld worden met nieuwe content. Zodat je blijft spelen en geld blijft uitgeven aan Season Passes en microtransacties. Elke uitgever wil minimaal één zo'n game aan boord hebben, want heb je een succes, dan blijft de cash binnenrollen.

Het is een risicovolle ontwikkeling (zie het stukje over gecancelde games) want live-servicegames zijn tijdrovend. Je bent constant bezig om bij te blijven bij de voortgang van het spel en je medespelers. Is het dan wel verstandig om tegelijk dit soort games op de markt te brengen? Vandaar de vraag aan de reactie: speel jij regelmatig een of meer live-servicegames?





Ik heb lang The Division, Assassin's Creed Valhalla en Destiny gespeeld. Maar op een gegeven moment haak ik, vaak gedwongen, af. Niet omdat de games niet tof zijn, maar omdat de tijd dan ontbreekt. En ik ga zelden terug. Dan lig ik te ver achter, ben ik het verhaal kwijt, etc. Ik vind het dus best een risico allemaal. Maar ja, geld stinkt niet en als jij die ene klapper ontwikkelt...



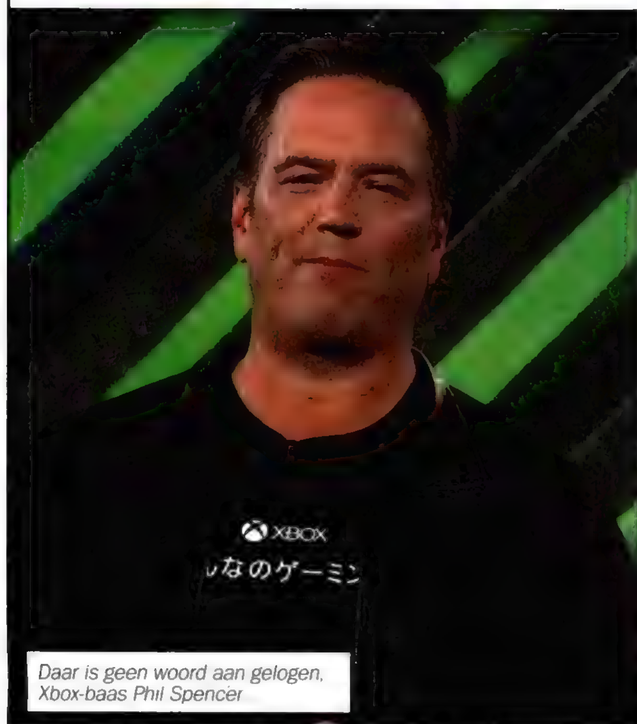
Ik speel ze nooit en zal dit in de toekomst ook niet gaan doen, domweg vanwege – jawel – tijdgebrek. Het feit dat we afgelopen maand de stekker uit CrossfireX en Knockout City getrokken zagen worden, maakt mij nieuwsgierig welke levensduur alle komende live-servicegames zijn toebedeeld. Ik rouw er in ieder geval geen seconde om als ze uiteindelijk allemaal omvallen!



Nee, ik haat games die onnodig lang zijn en live-servicegames zijn zulke overduidelijke tijdrekkers. Daar raak ik heel snel op uitgekeken.



"Dat 2022 geen goed gamesjaar was voor Xbox, dat kun je mij aanrekenen."



Daar is geen woord aan gelogen. Xbox-baas Phil Spencer



Tja, ik speel al jaren World of Warcraft, wat je wel kunt zien als een live-servicegame. Van alle live-servicegames zou ik de MMORPG's dan ook willen behouden, de rest mag wel wieberen. Het gaat franchises als Assassin's Creed alleen maar goed doen als ze zich gewoon weer richten op normale singleplayergames, waar je een paar dagen of weken helemaal in op kunt gaan, om vervolgens met een voldaan gevoel voor de laatste keer af te kunnen sluiten. Een gevoel dat je nooit krijgt bij live-service.



Ik slinger Destiny 2 na elke release van een nieuwe add-on weer aan, ook om weer leuke streams met Tjeerd te doen. Heb World of Warcraft ook weer ff gespeeld door die draken, en voor werk, maar daar houdt het wel mee op. Op zich sta ik wel open voor een nieuwe die ik samen met m'n vriendin kan spelen, maar die moet dan wel fanfuckingtastisch zijn.

Power Spy

- Dit terwijl de Embracer Group de rechten op de franchise, samen met een aantal andere IP's, voor 300 miljoen van Square Enix kocht.
- Iets zegt de Powerspy dat er een paar managers bij Square slecht hebben geslapen de afgelopen tijd.
- En helaas voor hen konden ze Phil Spencer niet de schuld geven.
- De makers van de ijzersterke Dead Space-remake gaven in een interview aan dat ze het spel niet in het donker durfden te spelen.
- Dan zijn het wel extreme watjes, want ze hebben de game zelf gemaakt en weten waar de jumpscares komen.
- Of ze moeten allemaal in een vergevorderd stadium van Korsakov verkeren.
- Phil Spencer zegt onder de indruk te zijn van The Last of Us op HBO.
- Gezien het feit dat 'ie dat ook over veel games zegt, vragen we ons af of hij wel tijd over heeft om Xbox te leiden.
- Wat mogelijk een verklaring is voor de fouten die hij zegt gemaakt te hebben.
- Insiders melden dat er mogelijk een fikse DLC voor Elden Ring aan zit te komen.
- JJ wordt alleen al bij de gedachte aan de DLC depressief. Hij komt niet eens langs de eerste eindbaas.
- En nu het leven een flink stuk duurder is geworden, kan hij ook niet langer twee controllers per maand stuksmijten.
- Mochten er overigens tekstuele of inhoudelijk fouten in deze Powerspy zitten, dan is dat de fout van Phil Spencer.

Marvin ZET DE SORTEERHOED OP

"Voor deze review had ik mezelf wel een fan van Harry Potter genoemd, maar de noemer 'Potterhead' ging me nog iets te ver. Ik stond vroeger in de rij bij de boekenwinkels voor de nieuwste Harry Potter-delen, het jaarlijks ontvangen van de films op dvd was het hoogtepunt van mijn verjaardagen en ik heb games als Harry Potter and the Philosopher's Stone en het vervolg Chamber of Secrets (zeker de GBA-versie) compleet grijs gespeeld. Tegelijkertijd besefte ik de afgelopen jaren dat mijn liefde voor de Wizarding World op een lager pitje kwam te staan na het uitkomen van de laatste films. Ja, ik kijk die af en toe wel, en denk nog vaak terug aan hoe het verkennen van Hogwarts voelde in de eerste games, maar op het gebied van entertainment had de Wizarding World me de laatste jaren weinig te bieden. Tegen de tijd dat ik de Hogwarts Legacy-code ontving stond ik dan ook niet echt te springen. Ik was bang dat de game nooit aan mijn torenhoge verwachtingen kon voldoen, dat nostalgie me te veel in de weg zou staan en dat Portkey Games zijn beloftes nooit na zou kunnen komen. Toen hoorde ik de iconische orkestrale muziek..." 

HOGWARTS LEGACY

WIZARDING WORLD OOK WONDERLIJK ZONDER HARRY POTTER

Onder het genot van een boterbiertje of vijf deed Marvin geregeld tegen zijn Dreuzel-vrienden zijn beklag over een mogelijke Harry Potter-RPG met een open wereld. "Gewoon The Witcher 3 maar dan op Hogwarts, hoe moeilijk kan het zijn?!" Aan de onstuimige ontwikkelingsperiode en technische oneffenheden te zien knap lastig, maar Hogwarts Legacy snoert hem alsnog beter de mond dan de Silencio-spreuk.



Het dringt pas tot me door hoe verzot ik eigenlijk op de Wizarding World ben als ik als een blij kind op mijn bank zit te stuiteren na de eerste minuten van Hogwarts Legacy. "Wow, een fucking draak viel me aan, maar ik ontsnapte via een Portkey en-- is dat Gringots?!" Ik beland in een vrij letterlijke achtbaan, vecht met standbeelden, ontdek prachtige architectuur en stuit binnen no time op een eeuwenoud mysterie. Dat terwijl nieuwe doch nostalgische orkestrale muziek mijn oren binnen komt. Alle angst dat de Wizarding World niet hetzelfde is zonder Harry Potter, verdween als via een Viavia.

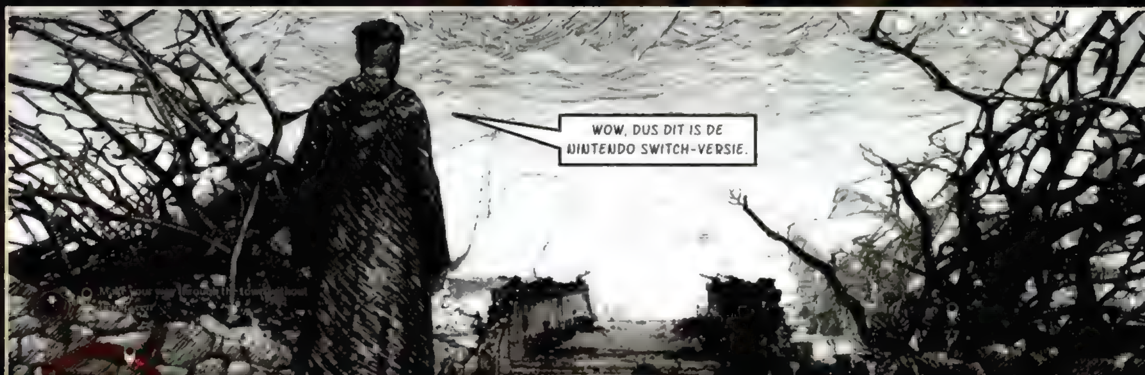
Kleur bekennen

Eenmaal op Hogwarts aangekomen nam de verwondering niet af. Het kasteel is een prăchtige plek met waanzinnige details en tal van gangetjes en geheimen om te ontdekken. Het lijkt te leven; natuurlijk omdat trappen en schilderijen bewegen, maar ook omdat er allerlei geesten rondvliegen – boeklezers rejoice: Peeves zit erin! –, schaakborden zelf een potje spelen, harnassen elkaar tot moes slaan en er tal van studenten, huis-elfen en professoren rondlopen. Geleidelijk begon toch ook wel door te dringen dat Hogwarts Legacy verre van een perfecte game is, want bij het verkennen van het kasteel vallen de grafische glitches en bugs vanzelf op. Pop-in, vreemde animaties, rare witte strepen bij de randen van muren en plafonds in cutscenes, NPC's die door het beeld heen glijden als je de Wait-functie gebruikt...

Vooral de personages laten te wensen over. Ze lijken zo uit een Pixar-film te zijn gelopen en zijn soms belabberd geanimeerd. De rare gloed die ze krijgen zodra je een gesprek aan- »

HEB JE JE HUISWERK GEMAAKT?
C-L-A-S-S
SPEL CLASS!
MET TERUGWERKENDE KRACHT DELEN WE JE TOCH MAAR IN BIJ HET RONALD MCDONALD HUIS

» gaat met een NPC maakt het er niet beter op, en als ze eenmaal beginnen te praten wil je het liefst jezelf betoveren met Obscuro (een blinddoek, ja). Ik moest smakelijk lachen om de doodse blik die veel NPC's krijgen zodra je de laatste dialoogoptie aangeklikt hebt, nog voordat de camera weer uitzoomt. Ook jouw personage kan er wat van: mijn tovenaar stond met een veel te blije glimlach op zijn gezicht te luisteren naar hoe een van zijn nieuwe vrienden uitlegt dat zijn zusje is vervloekt en haar leven een ware hel is geworden.



De rare glitches en grafische foutjes nemen gedurende de rest van de game niet af, maar eigenlijk stoorde ik me er totaal niet aan. En als jij een beetje Harry Potterfan bent, dan zal hetzelfde voor jou opgaan, want je bent veel te druk bezig met andere dingen. Voor welk huis je kiest, bijvoorbeeld, al brengt dat me bij mijn volgende kritiekpuntjes.

Hogwarts Valley Legacy

Nu ik de main game heb uitgespeeld en de belangrijkste sidequests ook wel heb gedaan, kan ik helaas niet anders dan concluderen dat het geen ene zak uitmaakt voor welk huis je kiest. De tientallen minuten durende existentiële crisis die plaatsvond nadat ik de Sorteerhoed op mijn hoofd geplant kreeg, was dus ner-

"Een heerlijke mix van nostalgie en verwondering."

DE AVONTUREN VAN SNERRY POOTER



Terwijl Marvin zich als een malle Muggle door Hogwarts Legacy aan het magieën was, deden ik en mijn Witch genaamd Snerry Pooter (Ravenclaw) het wat rustiger aan. Op haar gemakje ontdekte Snerry elk hoekje en gaatje van Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry, Hogsmeade en de rest van Hogwarts Valley, van de House Point Hourglasses tot en met Zonko's fabuleuze fopwinkel. Ik focuste me op de magie in de details van Hogwarts Legacy, onderwijl nippend aan de thee, poezen aaiend en zeer regelmatig Revelio's uitsprekend, en ik moet zeggen dat me dit aanvankelijk nogal tegenviel. Ten eerste door de nogal ouderwetse character creator; ik heb me de rest van de game niet alleen aan het nogal ongemakkelijke smoelwerk van Snerry Pooter geërgerd, maar vooral aan de stem, die duidelijk hoorbaar een toonhoogte lager is gemixt dan het oorspronkelijke stemgeluid. Niet lang daarna in de introductie van de game loop je langs een klif die zo volstaat met potten en kruiken, dat het leek alsof ik per ongeluk op een nogal onhandig gekozen opslagterrein van een keramiekfabriek was beland. Uiteindelijk was het vooral bedoeld als bijzonder saaie schietoefening voor je ontluikende toverkrachten, denk ik, maar dat verklaart de interne logica van deze enorme zooi kleiwerk niet.

Gelukkig begon m'n mening algauw om te slaan zodra ik de kans kreeg Hogwarts te verkennen, want kosten noch moeite zijn bespaard om deze school tot in de kleinste details vorm te geven. De gangen zijn versierd met vele, al dan niet levende standbeelden, schitterende glas-in-loodramen, kleurrijke wandkleden, bewegende schilderijen, versierde gewelven en opvallend veel sabeltandtijgerskeletten, terwijl de klaslokalen volstaan met stapels boeken, heel veel soorten globes en een verontrustend groot aantal ijzeren maagden. Ik weet niet wat de lore-technische verklaring daar voor is! Het kasteel zit bovendien vol met verborgen schatkistjes, interactieve objecten, puzzels en leerlingen die je hulp kunnen gebruiken, dus een uitgebreide ontdekkingstocht houdt je minstens een paar uur bezig.

Ik ben altijd al wel een beetje geïnteresseerd geweest in de Wizarding World, heb me er zelfs flink in verdiept om Tom Felton en Evanna Lynch te interviewen, maar vind de wereld te dorky, te truttig Brits ofzo, om echt serieus te nemen en een Potterhead te worden. Maar ook voor zo iemand als ik is Hogwarts Legacy op z'n minst een eerste ontdekkingstocht waard, want ondanks dat de onervarenheid van ontwikkelaar Portkey Games wel een beetje van deze RPG af te zien is, kan ik me moeilijk een betere manier verzinnen om geïntroduceerd te worden in de wereld van Felix Felicis en Crossed Wands (gniffel).

AAH SHIT, IK DRUKTE PER ONGELUK OP RONDJE.

WAAROM IK NIET GA SPELEN



Erwin Vogelaar is journalist en schrijft onder andere over lhbtq-onderwerpen in games.

De Harry Potter-boeken heb ik in mijn jeugd verslonden, maar toch ga ik Hogwarts Legacy niet spelen. Hoe tof de game er ook uitziet. Dat komt allemaal door bedenker J.K. Rowling. Toen ik haar boeken las bestonden sociale media nog niet en was Rowling enkel een naam op de cover. Tegenwoordig is ze een van de prominentste stemmen op Twitter.

Die aandacht gebruikt Rowling om te strijden tegen transrechten. Ze schrijft haatvolle berichten over transgender mensen, bij wie de genderidentiteit niet matcht met hun geslacht. Dit soort transfobie is levensgevaarlijk. Bijvoorbeeld omdat er wereldwijd jaarlijks honderden trans vrouwen worden vermoord om wie ze zijn. Rowling kiest ervoor om deze haat te voeden, terwijl Harry Potter juist ging om het er niet bij horen en moed hebben.

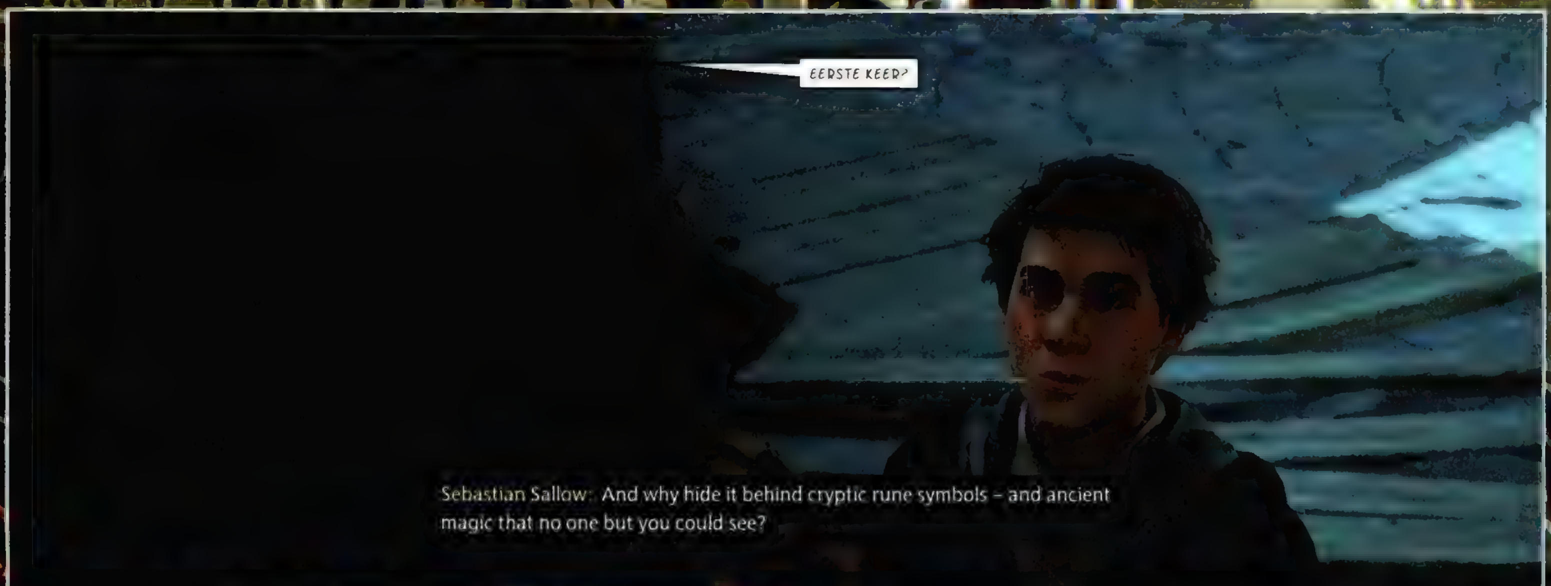
Rowling was niet direct betrokken bij het maken van Hogwarts Legacy. Het team erachter is groot en divers en je krijgt als speler zelfs de ruimte om een transgender personage te maken. Toch krijgt Rowling meer geld en meer ruimte om haar boodschap te verspreiden als deze Wizarding World groeit en daar wil ik als onderdeel van de lhbtq-gemeenschap niet aan bijdragen. Dat is mijn persoonlijke keuze en ik veroordeel niemand die de game wel gaat spelen.

gens voor nodig. Af en toe krijg je eens een opmerking naar je hasses geslingerd als "Dit had ik nooit verwacht van een Hufflepuff!", en docenten geven misschien twee of drie keer "punten aan Gryffindor!" (zonder erbij te vermelden hóéveel), maar ook dat leidt tot niets.

Bij de ultieme Harry Potter-game denk ik gelijk aan fantasievolle lessen waarin je spreuken leert, drankjes brouwt en fantastic beasts leert verzorgen, maar die activiteiten vind je niet in Hogwarts Legacy, of zijn erg summier. Je leert enkele basisspreuken, hoe je zelf potions kan maken en magische planten kan kweken, en that's it. Omdat je als vijfdejaars instroomt krijg je van de docenten enkele opdrachten buiten de lessen om, en dat is waar je het gros van de spreuken leert. Je rent nog regelmatig door Hogwarts heen, onder andere om met tal van NPC's te praten, geheimen te ontdekken en in je hub in de Room of Requirement wat dingen te doen, maar het overgrote deel van de game speelt zich buiten de muren van het kasteel af, in Hogwarts Valley.

Kerkerkruiper

Wat ik totaal niet had verwacht is dat er gaandeweg tal van kerkers en grotten zijn »



» om te ontdekken, vol met magische puzzels als het verplaatsen van platformen met Wingardium Leviosa en het begeleiden van motten met het licht van Lumos. Er zijn tig verborgen ruimtes en kistjes vol met loot, wat het kerkerkruipen in Hogwarts Legacy leuk én belonend maakt. De wereld zelf is waanzinnig vormgegeven, en er zijn locaties die we nog nooit naar beeld vertaald hebben zien worden, waardoor het verkennen ervan een heerlijke mix is van nostalgie en verwondering.

Ook de combat is een grote verrassing. Met een zestiental spreuken in de aanslag maak je veel tovenaren en kobolds het leven zuur, en dat gebeurt met veel meer actie dan ik hard durven hopen. Er vliegen continu spreuken om je oren, die je moet zien

IK HEB VRAGEN



De Wizarding World is eentje vol ambitieuze tovenaars; mensen die het leven voor zichzelf makkelijker maken aan de hand van magie en constant bezig zijn met toverdrankjes en fantastische beesten. Nou zou je denken dat een maatschappij waarin zulke kennis nagestreefd wordt zich in no-time doorontwikkelt tot een soort Star Trek-utopie van hoogontwikkelde mensen en sciencefiction-achtige technologie, waarin zaken zoals gender of afkomst geen issue meer zijn. Maar wat blijkt in Hogwarts Legacy? Honderd jaar voor Harry Potter was de wereld zo goed als hetzelfde, zowel qua architectuur en techniek als op het gebied van kledingstijl. Of zouden sjaals en mantels na tien decennia gewoon weer terug in de mode zijn geraakt?

WIST JE DAT ALS JE DE EERSTE TWEE LETTERS VAN ELK HARRY POTTER-BOEK NEEMT, DAT JE DAN EEN GEHEIME BOODSCHAP ONTRAFELT?
WAT DAN?
HAHAHAHAHAHAHA
MIN 200 PUNTEN VOOR GRIFFOENDOR

te ontwijken of waartegen je Protego moet gebruiken. Vijanden gebruiken schilden in verschillende kleuren, en jij moet de juiste spreuksoort ertegen gebruiken om die kapot te maken, waarna je schade kan toebrengen. Het snelle wisselen tussen spreuken is een genot, al was iets meer variatie in vijanden welkom geweest. Ook de eindbaasgevechten laten wat te wensen over: iets te weinig mechanics, en iets te veel kogelsponzen – uhh, spreuksponzen.

Perfecte Harry Potter-game?

Ja, dat zijn aardig wat minpuntjes, maar ik laat jou liever zelf de vele pluspunten ontdekken om het gevoel van verwondering in stand te houden dat de game ongetwijfeld gaat oproepen. Hogwarts Legacy is namelijk een waanzinnig goede Wizarding World-uiting, met een verrassend goed (al zij het soms simpel geschreven) verhaal, bakken aan lore, tal van knipogen naar de boeken en films, details die alleen fanatieke fans op zullen vallen en een sfeer die haast van het beeld afdruipt. Het gevoel dat je krijgt als je met een bezemsteel – of een Hippogryph, raap me op! – boven pittoreske dorpjes zweeft, terwijl je op de achtergrond Hogwarts in het licht van een dalende zon ziet opdoemen... Het is een gigantisch cliché in deze context, maar jongens, wát een magische ervaring. Hogwarts Legacy bestaat uit tal van RPG-mechanics die je in andere games beter uitgewerkt hebt zien worden, maar compenseert dat door overal een magische twist aan te geven. Ontwikkelaar Portkey Games stelt dan ook niet teleur, en heeft zelfs iets in handen waarmee ze in de toekomst de perfecte Wizarding World-game kunnen maken. Het wordt tijd om mijn Dreuzelvrienden bij elkaar te trommelen, want ik moet ze de oren van het hoofd praten over een RPG met open wereld, die wegspeelt als een The Witcher 3 op Hogwarts...

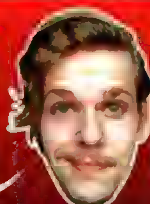
> **"Het is een gigantisch cliché in deze context, maar jongens, wát een magische ervaring."**



SCORE 84

Hogwarts Legacy is zonder twijfel de beste Wizarding World-game ooit, maar wel eentje die veel leentjebuur speelt bij andere RPG's en een hoop technische oneffenheden bevat. Voor Potterheads zal dat de pret niet drukken, en staat een verrassend actievolle game te wachten die bevestigt dat je geen Harry Potter nodig hebt voor een knap staaltje magie.

MARVIN



35+ UREN



BASICS
OPEN WORLD RPG
PORTKEY GAMES/ WARNER BROS.
1 SPELER
OUT NOW



IMMORTALS OF AVEUM

FIRST-PERSON SHAZAM!

Immortals of Aveum klinkt als een JRPG die Wouter met zijn ogen rollend meteen richting PeterKoelewijn gooit. Wat hij niet weet is dat het eigenlijk een Call of Duty-achtige shooter is met magie. Peter, vang!



Ik hou van Harry Potter, maar weet je wat de films en boeken beter zou maken? Een gun! Gewoon gelijk in The Philosopher's Stone die stomme professor Quirrell een dubbele headshot geven, en klaar is Harry. Kon 'ie lekker nog zes jaar feesten en zuipen op Hogwarts. En begin niet over horcruxes! Ik heb Dumbledore nooit een .22-kaliber zien gebruiken op die krengen. Misschien had hij helemaal niet dood hoeven gaan...



FALLUSSYMBOOL

Immortals of Aveum beantwoordt dan eindelijk die vraag: wat als je tovenaars guns geeft? En het antwoord is een vraag, want wie de fuck wil er rondlopen met zo'n overduidelijk fallussymbool? Het eerste dat je in de trailer van Aveum ziet is dan ook de Sigil: de battle-mages hebben het vuurwapen veranderd in een magische handschoen. Volgens creative director Bret Robbins verandert de Sigil regelmatig van vorm naarmate je meer spreuken in de game vindt. Het blijft echter je go-to wapen, al hoop ik dat Bret nog wat verrassingen toevoegt aan het arsenaal. Het zou me niet verbazen, want de Amerikaan heeft drie Call of Duty-campaigns op z'n cv staan, plus Dead Space!

Naar eigen zeggen was Bret wel klaar met al die moderne oorlogszooi. Tegen Polygon vertelde hij dat hij soms tijdens zijn werk fantaseerde dat de helikopters draken waren en dat de gebouwen ontploften door vuurballen in





"IMMORTALS OF AVEUM BEANTWOORDT DAN EINDELIJK DIE VRAAG: WAT ALS JE TOVENAARS GUNS GEEFT?"

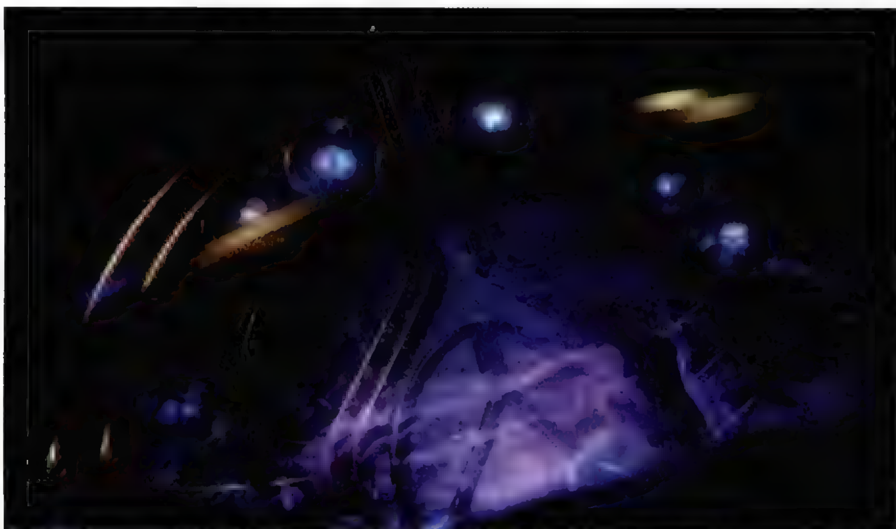
plaats van raketten. Da's toevallig! Doe ik ook altijd als ik Call of Duty zie.

TERUG NAAR EA

Dat fantasyzaadje bleef groeien in Brets hoofd en vier jaar geleden stopte hij bij CoD-studio Sledgehammer om z'n magische FPS waar te maken. Het is de eerste game van Ascendant Studios en ze mogen gelijk op de rug van EA springen. Niet de minste naam, en het is extra knap omdat EA zich kort geleden nog weinig interesseerde in singleplayergames. Laat staan originele. In eerste instantie wordt Immortals of Aveum dan ook een volwaardig singleplayeravontuur in de filmische stijl van een Call of Duty-campaign. De trailer gooit de battle-mage gelijk in de actie, midden in een half verwoeste fantasievolle stad. En uiteraard met de zon die rechtstreeks in de lens schijnt, want dat is EPIC. En over Epic gesproken, Aveum wordt op de Unreal 5 Engine ontwikkeld, dus bereid je oogbollen alvast voor op wat snoep.

FRISSE WIND

Eerlijk gezegd hoop ik vurig dat Immortals of Aveum net zo'n grote kraker wordt als het op papier lijkt. Ik ben al een tijdje uitgekeken op de moderne, meer realistische shooters en het voelt altijd alsof het FPS-genre op het randje van verzadiging zit. Dat terwijl je zoveel meer kan doen met first-persongames dan schieten met een machinegeweer. Dat heeft de indiesector wel bewezen, om nog maar te zwijgen over de vele VR-games. Of we enorm veel innovatie van een Call of Duty-veteraan kunnen verwachten? Uuhm... oké, dat klinkt slecht. Maar hij stond ook aan het roer van de originele Dead Space, en het is volkomen terecht dat EA die franchise nieuw leven inblaast. Als Immortals of Aveum de wow-factor van de eerste Dead Space ook maar benádert, dan wordt hij beter dan goed. Dan wordt hij magisch.



VIJF ANDERE MAGISCHE GAMES IN 2023

Kan je niet wachten op Immortals of Aveum? Met deze vijf magische games kom je ook aan je tovenaarstrekken!

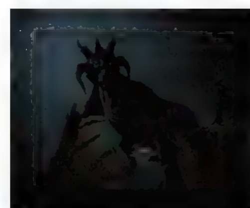
1. Forspoken – 24 januari
Wat als je een tovenaar de kracht van parkour geeft? Dat is Forspoken!

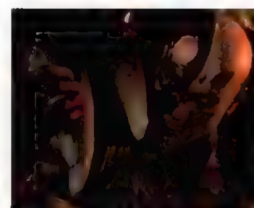
2. Hogwarts Legacy – 10 februari
Hey kijk, een grote, nieuwe Harry Potter-game! Helaas nog steeds zonder guns, maar dat mag de pret niet drukken.

3. Diablo IV – 6 juni
Drie van de classes in de game zijn Sorceress, Druid en Necromancer. Klinkt magische genoeg.

4. Final Fantasy XVI – 22 juni
Het schijnt dat Final Fantasy ook magie heeft. Plus ik zag de held in de trailer in een feniks veranderen.

5. Baldur's Gate III - Augustus
Ik speel D&D en die game heeft meer magische spreuken, wapens en monsters dan Call of Duty kogels.







XENONAUTS 2

KLOON VAN DE BASISINVASIE

Hoewel Wouter Marvel's Midnights Suns nog steeds het beste vindt dat zijn console-en-televisiecombo momenteel te bieden heeft, kan die game niet voor de volle 100 procent zijn verlangen naar XCOM 3 stillen. Maar Xenonauts 2, een turn-based strategic planetary defense simulator, kan het misschien wel voor 78,5 procent!

Tjeerd stuurde me doodleuk, alsof het niets was, een linkje naar een artikel over Xenonauts 2, want hij kent me. We hebben het hier namelijk over een game die zo extreem veel op de oorspronkelijke X-COM lijkt, dat de ontwikkelaar geen enkele poging doet hun inspiratiebron te verhullen. "The acclaimed Xenonauts franchise continues with another deep & complex turn-based strategy game inspired by the classic X-COM titles!" staat er op de Kickstarter van Xenonauts 2. Geïnspireerd is inderdaad een mooi woord en klinkt een stuk subtieler dan 'hey, hier heb je een kloon van X-COM. We weten dat je het wil!!!' En ja, dat wil ik inderdaad. Dat had Tjeerd goed begrepen.

HET BEGINT MET EEN X

In 2014 zat ik waarschijnlijk nog te diep met m'n harses in XCOM: Enemy Within, de geniale uitbreiding van Firaxis' XCOM: Enemy Unknown, om door te hebben dat Xenonauts gelanceerd werd. Ook niet heel relevant voor me trouwens, want ik kreeg m'n turn-based strategic planetary defense simulator-fix destijds dus nog volop, en had helemaal geen kloon nodig van de oorspronkelijke X-COM. Niettemin bracht Londense ontwikkelaar Goldhawk Interactive, een kleine studio van vijf fte'ers, in juni 2014 een game uit waarvan de fundamentele mechanics vrijwel identiek zijn aan de game die ook bekend staat als UFO: Enemy Defense, een twintig jaar eerder uitgekomen titel die aan de basis staat van mijn favoriete genre. Xenonauts is een licht gemoderniseerde versie van de game uit 1994, waarin je ook in real-time basissen bouwt, ufo's neerknalt en research pleegt, terwijl je gevechten op de grond in turn-based uitknokt. Een strijd van de mensheid tegen de binnenvallende ruimtewezens, compleet met alle aspecten die daar bij komen kijken. Het is War of the Worlds in gamevorm, een oorlog tegen superieure levensvormen die alleen te winnen is als de mensheid zich dusdanig aanpast dat we misschien wel onze menselijkheid verliezen. By Gollop, wat houd ik ervan!

MEER X EN COM DAN XCOM

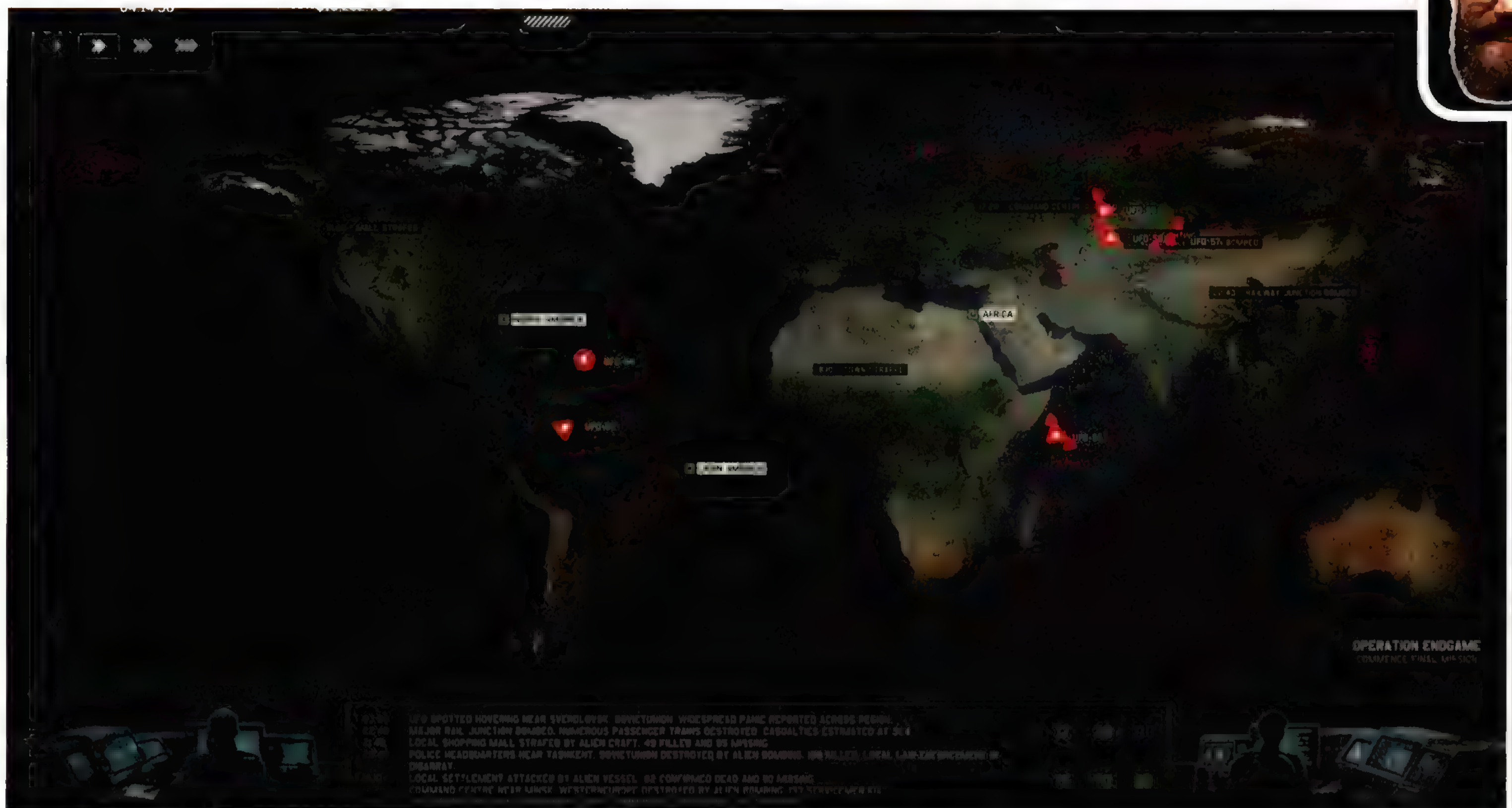
Xenonauts mag dan een X-COM-kloon zijn, compleet met van die oldschool sprite-graphics, de game heeft de decenniaoude formule nog wel her en der aangepast. Zo speelt het zich af in de jaren 50, inclusief een flinke Koude Oorlog-vibe, is de air combat actiever gemaakt, kunnen vriendelijke NPC's je helpen tijdens de grondgevechten en zijn er verschillende overwinningscondities naast 'maak alle aliens af'. Maar dat is het ook wel zo'n beetje, waarmee Xenonauts eigenlijk nog meer X-COM is dan XCOM of Phoenix Point... eh, als je begrijpt



GEEN STIG? DAN XENONAUTS!

'Heb je Wouter weer met z'n XCOM-bullshit', hoor ik je al denken. En terecht, maar om mezelf even te verdedigen: er stond eigenlijk een interview met Stig Asmussen over Star Wars: Jedi Survivor gepland voor deze pagina's, maar die liet het op het laatste moment afweten in verband met het uitstellen van de game. Dus zag ik mijn kans schoon om jullie te vertellen over de meest nerdy turn-based shit op Aarde, en waarschijnlijk zelfs in het universum.





wat ik bedoel. Voor deel 2 belooft Goldhawk een enorm complexe strategygame die de XCOM-formule moet uitbreiden in 'iets wat dieper en meer kenmerkend is'. Dat zijn strijdlustige woorden! Niet dat de game enorm veel anders wil gaan doen ten opzichte van deel 1, want de combat moet net zo diep zijn als het was, alleen zijn er meer soorten vijanden, is er een ruimer aanbod qua uitrusting voor je soldaten en is er een grotere variatie in soorten missies. Meer, groter en ruimer? Ja, dat klinkt wel als een sequel!

ANGST VOOR DE DOOD

Xenonauts speelt zich overigens niet meer in de jaren 50 af, maar heeft een modernere setting in 2009 waarin de Koude Oorlog nog steeds doorwoedt. Dat betekent dus moderner wapentuig en meer manieren om technologie verder te ontwikkelen zodat je de invasie van buitenaardse bastaarden kunt afslaan. Een oorlog die op de ganse aardkloot uitgevochten wordt, met behulp van de bekende Geoscapes, die overigens meer keuzevrijheid moeten bieden



> "ALS ER AL EEN XCOM 3 WAS AANGEKONDIGD, DAN HAD IK MISSCHIEN NIET EENS OMGEKEKEN NAAR XENONAUTS 2"



dan de eerste Xenonauts en daarmee ook dan de originele X-COM/UFO. En natúúrlijk is er de spannendste van alle gameplay-mechanieken, de ontwikkelkeuze die ervoor zorgt dat elk gevecht bloedstollend is: permadeath. Want wat heb je aan soldaten die hun statistieken verbeteren, rangen verdienen en gevechtservaring opdoen als ze niet HARTSTIKKE DOOD kunnen gaan na een verkeerde beslissing? Eh, heel veel natuurlijk, maar dat zou van Xenonauts, net zoals X-COM, een stuk minder meeslepende en ijzingwekkende ervaring maken. Dus moet je in constante angst voor het leven van je troepen verkeren!

NIET LANGER IN ONWETENDHEID

Kijk, als er al een XCOM 3 was aangekondigd, dan had ik misschien niet eens omgekeken naar Xenonauts 2. Net zoals ik in 2014 afgeleid werd door de Firaxis-game die wél de officiële franchisenaam heeft en een gemoderniseerde turn-based strategic planetary defense simulator-ervaring biedt, waardoor ik niet eens van het bestaan van de eerste Xenonauts wist. Maar die aankondiging laat nog wel even op zich wachten, op z'n minst zolang Midnight Suns nog aangevuld wordt met DLC. En zolang er nog geen Phoenix Point 2 of Jeff Wayne's The War of the Worlds 2 op mijn PC staat, ben ik zwaar geïnteresseerd in deze schaamteloze, maar fucking cool uitziende kloon. Dank je wel voor je berichtje, Tjeerd, want voordat ik die kreeg, leefde ik in een wereld van onwetendheid.

DISNEY DREAMLIGHT VALLEY

ALLE SCHAAMTE VOORBIJ



Tijdens een autoritje richting de redactie voor de opnames van onze podcast PowerPraat liet Florian in vertrouwen aan Wouter weten dat hij stiekem best wel plezier heeft met Disney Dreamlight Valley. Waarop Wouter proestte: "Whahaha, doe maar een preview op twee pagina's!"

Disney Dreamlight Valley is typisch zo'n game waar je je eigenlijk een beetje voor schaamt dat je het leuk vindt. Het is namelijk niet cool om te zeggen dat je vermaak haalt uit zo'n kindvriendelijke game. Het is niet cool om te zeggen dat je op avontuur gaat met Disney-figuren. Het is niet cool om te zeggen dat je urenlang hebt gespendeerd aan het koken van gerechten, het planten van bloemen en groenten, en het inrichten van je huis. Nee, het is allemaal niet cool, maar stiekem wel verdomd leuk.

Dagelijkse dingen

Dreamlight Valley zit nu nog in Early Access en is simpel gezegd een life-simulatorgame, in de stijl van games als Stardew Valley en Animal Crossing. De game speelt zich af in het Disney-universum en in je dorpje kan je bekende personages vinden als Mickey, Goofy, Dagobert Duck en Merlijn de tovenaar. Daarbij bestaat de game eigenlijk uit twee delen.
Aan de ene kant ben je bezig met de bekende gameplayelementen als het onderhouden van je tuin, resources vinden, koken, het inrichten van je huis en vissen. Met dit soort 'dagelijkse dingen' ben je het overgrote deel van je tijd bezig, want het is heerlijk relaxed en gaat als het ware in je hoofd zitten. Zo word je in real life bijvoorbeeld wakker met een nieuwe layout voor je huis in je hoofd, of een nieuw recept, of bedenk je op de wc ineens dat je in een grot resources had laten liggen, omdat je inventory volzat. De game is ontzettend verslavend en het is eng hoe snel je deze gedachtes krijgt [het is dat jij het zegt! - Marvin].



weetje - weetje

Er komt steeds meer content bij en onlangs werd bekendgemaakt dat The Lion King eraan komt. Inmiddels is Scar in een duistere grot te vinden, en de rest wordt binnenkort ook toegevoegd.

Innerlijke kind

Aan de andere kant ben je bezig met op avontuur gaan samen met de verschillende Disney-personages. Ieder personage heeft verschillende wensen en hiervoor moet je opdrachten uitvoeren en allerlei gebieden verkennen. Deze missies zitten gelockt achter vriendschapslevels, die behaald worden door verschillende dingen te doen, zoals het bouwen van een huis, een bepaald item te bemachtigen, een bijzonder gerecht te





"Hier word je toch vrolijk van?!"

koken, een bepaalde outfit te maken, rotzooi op te ruimen, cadeautjes aan andere personages te geven en ga zo maar door.
Er zit ontzettend veel variatie in en het zijn heerlijke onderbrekingen van de dagelijkse dingen die je doet in een game als deze. In ruil daarvoor krijg je ook weer items en cadeautjes terug en personages complimenteren je tijdens praatjes over eerdere avonturen die je samen had. Het is onvermijdelijk dat je innerlijke kind er heel blij van wordt dat het net lijkt of je daadwerkelijk een band opbouwt met je favoriete Disney-personages. Dit is tof uitgewerkt en haast hartverwarmend.

Disney-kasteel

Alleen al het bovenstaande maakt Dreamlight Valley een leuke en verslavende ervaring waar je iedere keer weer even naar terugkomt, maar er zit nog een extra laag in de game die het extra speciaal maakt. Met alles wat je doet in de game verdien je namelijk punten die gebruikt kunnen worden in het bekende Disney-kasteel. Met deze punten kan je portals openen naar nieuwe Disney-werelden. In deze werelden kom je bekende Disney-figuren tegen, zoals Remy uit Ratatouille, Buzz Lightyear uit Toy Story en Elsa uit Frozen. Als je deze personages kunt helpen, door middel van het uitvoeren van allerlei opdrachten, kan je ze overtuigen om te verhuizen naar jouw dorpje. En ja, dan unlock je opnieuw allemaal missies met deze nieuwe Disney-personages, in je eigen wereld!
Dreamlight Valley heeft nu al een shitload aan content en omdat het een Early Access-game is, komen er iedere maand nog nieuwe dingen bij. Ik kan niet wachten tot Simba, Mowgli en Pluto de boel op stelten komen zetten in mijn eigen ontworpen wereld. Daar word je toch vrolijk van?! ★





VERWACHTING FLORIAN:
Ik ben inmiddels alle schaamte voorbij en roep met opgeheven hoofd dat Dreamlight Valley cool is. Er zitten nog wat ruwe randjes aan en het verhaal heeft nog niet echt een einde, maar dit is een Early Access-game, dus hij is letterlijk nog niet af. Ik kijk uit naar toekomstige content!

+ Interactie met je favoriete Disney-personages.
+ Nu al een shitload aan content.
+ Early Access betekent zacht prijsje
- Je kunt het eigenlijk niet aan je vrienden vertellen.

LIFE-SIMULATOR
GAMELOFT MONTREAL/GAMELOFT
1 SPELER
LENTE 2023

STRANDED: ALIEN DAWN

OVERLEVEN IN EEN WERELD DIE WONDERLIJKER KAN



Wouter struinde door de wereld van Early Access, of zoals hij het noemt 'de schemerzone tussen Preview en Ook Gespeeld', waar hij op het intrigerende concept van Stranded: Alien Dawn stuitte. Overleven op een andere planeet klonk als precies hetgeen hij kon gebruiken om eens het huis uit te komen!

Oplettende lezers zijn zich misschien wel bewust van mijn ongemakkelijke relatie met het survivalgenre. Regelmatig heb ik me eraan gewaagd, van Minecraft tot en met V Rising, en even vaak ben ik er, tegen mijn eigen verwachtingen in, niet écht verslingerd aan geraakt. Maar omdat zoveel elementen van survivalgames in mijn straatje vallen – het craften, het micromanagen in menuutjes, het bouwen, de veelal aanwezige RPG-systemen – geef ik het niet op. Mijn nieuwste poging is Stranded: Alien Dawn, en dit is om verschillende redenen mijn toekomstige survivalgame-ex.

Stranded Sims: Alien Castaway

Toen ik de trailer van Stranded: Alien Dawn vorig jaar zomer tijdens een Xbox-presentatie zag langskomen, was de associatie die ik met de game had in een drietal woorden samen te vatten: Sims op een andere planeet [een, twee, drie, vier... uhh, laat ook maar - Marvin]. Wat ik eigenlijk zag, dankzij een brein dat videogames onmiddellijk in hokjes deelt, was een scifi-versie van The Sims 2: Castaway. Nou zeg ik je, dat is een verdomd specifiek hokje! Niet in het minst omdat bijna niemand The Sims 2: Castaway gespeeld heeft, nog los van het feit dat het ongeveer het enige Sims-deel/-spin-off is dat ik zelf nooit heb gespeeld. Niettemin is de associatie, al zeg ik het zelf, helemaal niet zo gek bedacht, want in Castaway neemt je de controle over een aangespoelde Sim op een onbewoond eiland en moet je hem/haar helpen te overleven en een weg naar huis te vinden. Een beetje een combinatie van The Sims met een survivalgame dus, en dat is precies wat Stranded: Alien Dawn lijkt te zijn op het eerste gezicht. Maar ik ben hier vooral voor het tweede, en misschien zelfs het tweeëneenhalfste gezicht.

Tergende Tutorial

Stranded: Alien Dawn is echt zo'n PC-game die hoogstens naar de Xbox wordt geport als de game een bescheiden succes wordt. De redelijk hard-



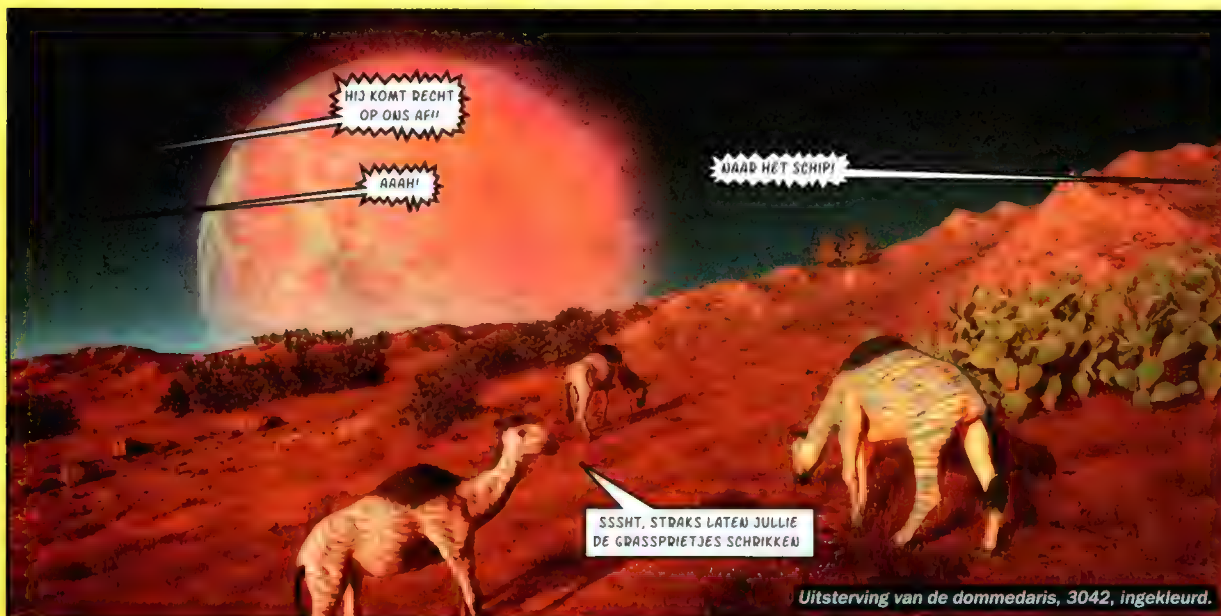
"Concordia kan wel een beetje Pandora gebruiken, als we manen met elkaar gaan vergelijken."

core mix van simulation-, survival- en management-aspecten wordt in een gortdroge tutorial van een uur of twee gestouwd, waarna je eigenlijk al precies weet hoe ver de gestrande ruimtevaarders waar je de controle over neemt zich kunnen ontwikkelen. Hierdoor is een groot deel van de verrassing al meteen weg... Maar ik loop op de zaken vooruit, want eerst is het misschien handig om het basisconcept uit te leggen, hoewel ik met 'Sims op een andere planeet' eigenlijk al een eind ben gekomen. Je kiest in de hoofdmodus van Stranded: Alien Dawn namelijk een viertal ruimtevaarders uit, die vervolgens op een door jou uitgekozen maan in de verre uiteinden van het universum (ga ik van uit) neerstorten. Of je ze ff wil helpen overleven in deze vijandelijke biotoop.

WOUTERS TIPS VOOR EEN WEIRDE WERELD



Het is natuurlijk makkelijk om kritiek te uiten terwijl je zelf geen idee hebt hoe het beter moet, dus wil ik bij dezen even demonstreren dat ik wel degelijk nagedacht heb over hoe je Stranded: Alien Dawn meer buitenaards kunt laten voelen. Het probleem is namelijk vooral dat de survivors veel tijd besteden aan het observeren van flora en fauna om te ontdekken wat ze er mee kunnen doen, terwijl jij als speler allang doorhebt dat je erts of steen van die 'interesting rock' kan winnen en dat een bosje waarschijnlijk niet veel meer kan bieden dan wat stokken. Het was interessanter geweest als de resultaten wat onverwachter waren geweest: kristallen die eetbaar blijken te zijn bijvoorbeeld, of iets dat aan bomen groeit en op fruit lijkt, maar juist de eigenschappen heeft van hout waardoor je er iets mee kan bouwen. Want ik snap dat je niet om de basics van het survival-genre heen kan, dus waarom er niet een beetje mee spelen? Neem bijvoorbeeld de dino-achtige Tecatli: die leveren nu alleen rood vlees op, maar wat als ze testikels hebben die enorm zoet en sappig zijn, waardoor ze prima dienstdoen als snack? Kijk, dán hebben we het over buitenaardse weirdness!



Uitsterving van de dommedaris, 3042, ingekleurd.

Boredium moar like!

Ik ben totaal aan met dit beginsel dat me doet denken aan allerlei dope-ass scifi, van Star Trek-afleveringen tot aan Avatar, Lost in Space en wat meer niche: Enemy Mine en The Chronicles of Riddick. De potentie voor exploratie en ontdekking is grenzeloos, en de uitdagingen die naar zo'n stel verloren ruimtereizigers gesmeten kunnen worden zijn oneindig. Het begint dan ook allemaal beloftevol, als je de survivors rudimentaire zaken laat bouwen zoals onderdak en een kampvuur, »



» terwijl je ze de omgeving laat ontdekken om flora en fauna te onderzoeken. Maar al snel kom je tot de pijnlijke ontdekking dat deze planeet helemaal niet zo vreemd is... Althans, dan heb ik het over de Sordium-streek van de maan Concordia, waar ik mijn avontuur in begonnen ben. Want wil je niet ál te stressvol bezig zijn met overleven en gewoon een beetje op je gemak de game ontdekken, dan is deze wat minder bloeddorstige biotoop wel aan te raden. Er zijn namelijk al genoeg problemen te overwinnen in Stranded: Alien Dawn zonder dat elke plantsoort je buikrot geeft.



Buitenaards m'n butt

De eerste zaken die je je gestrande ruimtevaarders laat onderzoeken zijn allerminst buitenaards: bomen zijn gewoon houten planten, gloeiende paddenstoelen zijn simpelweg lichtgevende schimmels en ja, die vreemdsoortige begroeiing is misschien een tikje afwijkend, maar je kan er gewoon rubber en plastic van maken en daar is niets geks aan. Ook de uitrusting die je uit de gecrashte sonde haalt is weinig tot de verbeelding sprekend: metaal, proviand en laserpistolen? Waar is het Unobtainium, de Raritanium en de Adamantium? De fauna is nog wel het minst fantasievol; de eerste aanval die je te verduren krijgt is van grote kevers, en oversized insecten heb je misschien niet op aarde, maar het is ook niet bepaald erg buitenaards. En dat geldt praktisch voor alles in Stranded: Alien Dawn, want elk dier en elke grondstof is meestal een mix van twee aardse banaliteiten. Een Dromadda is een zebra gemengd met een dromedaris, een Tecatli is een carnivoor- gemengd met een herbivoordinosaurus en grain grass... tja, de naam zegt het



VRAGEN AAN HAEMIMONT GAMES

Ik kreeg de kans een paar vragen te stellen aan de ontwikkelaar van Stranded: Alien Dawn, en natuurlijk maakte ik met m'n bijdehante kop meteen de vergelijking met The Sims 2: Castaway. Een vergelijking waar zij zich wat minder in konden vinden: "Hoewel The Sims niet noodzakelijkerwijs een directe inspiratie was voor Stranded: Alien Dawn (hoewel sommige kinderen van het ontwikkelingsteam zelf fervente Sims-spelers zijn!), hebben andere titels in het simulatiegenre en daarbuiten ons geïnspireerd. Als studio wilden we altijd al een survivalgame maken en hebben we in eerdere titels met bepaalde survivalelementen gespeeld. De inspiratie die we hebben opgedaan, is afkomstig uit verschillende media. We hebben bijvoorbeeld gekeken naar series zoals Raised by Wolves van Ridley Scott, romans zoals Seveneves van Neil Stephenson, evenals enkele scifi-romans van Dan Simmons."

Nou goed, persoonlijk vind ik The Sims een betere inspiratiebron dan Raised by Wolves, maar hey, ieder z'n eigen!

Ik voelde me dan ook niet bepaald getransporteerd naar een vreemde planeet in Stranded: Alien Dawn, hoewel Haemimont Games zeker wel z'n best gedaan heeft om dat gevoel over te brengen: "Ons doel is dat ze genoeg vertrouwde elementen herkennen in de omgeving van hun overlevenden, zodat ze zich nooit zullen afvragen wat hun rol in het spel is. Hierdoor kan de speler zich focussen op de daadwerkelijke gameplay-uitdagingen op het gebied van overleven."

Ze hebben de game dus in zekere mate 'idiot proof' gemaakt, met als resultaat (vind ik dan) een gebrek aan verbeeldingskracht. Hoewel de ontwikkelaar wel degelijk trots is op de wezens die ze gecreëerd hebben: "Het hele team genoot vooral van de Ulfen - het is zowel onmiskenbaar buitenaards als tegelijkertijd heel schattig en aards, zonder echt een 'aards' dier te zijn. De Scissorhand verdient ook een vermelding, met zijn meedogenloze, haaiachtige roofdierhonger. Wat de ontwikkeling van deze soorten betreft, hebben onze ontwerp-, kunst- en programmeerteams veel werk gestoken in het creëren van het juiste gedrag voor elk van de dieren. Het resultaat is een unieke reeks buitenaardse dieren in het wild, waarmee overlevenden op verschillende manieren kunnen omgaan."

Nou kijk, deze Ulfen en de Scissorhands - wat, gok ik, een soort krabben zijn - ben ik nog niet tegengekomen, dus wie weet wordt het nog écht wonderlijk in Stranded. Ik ben dan ook nog lang niet uitgespeeld.



al. Concordia kan wat dat betreft wel een beetje Pandora gebruiken, als we manen met elkaar gaan vergelijken.

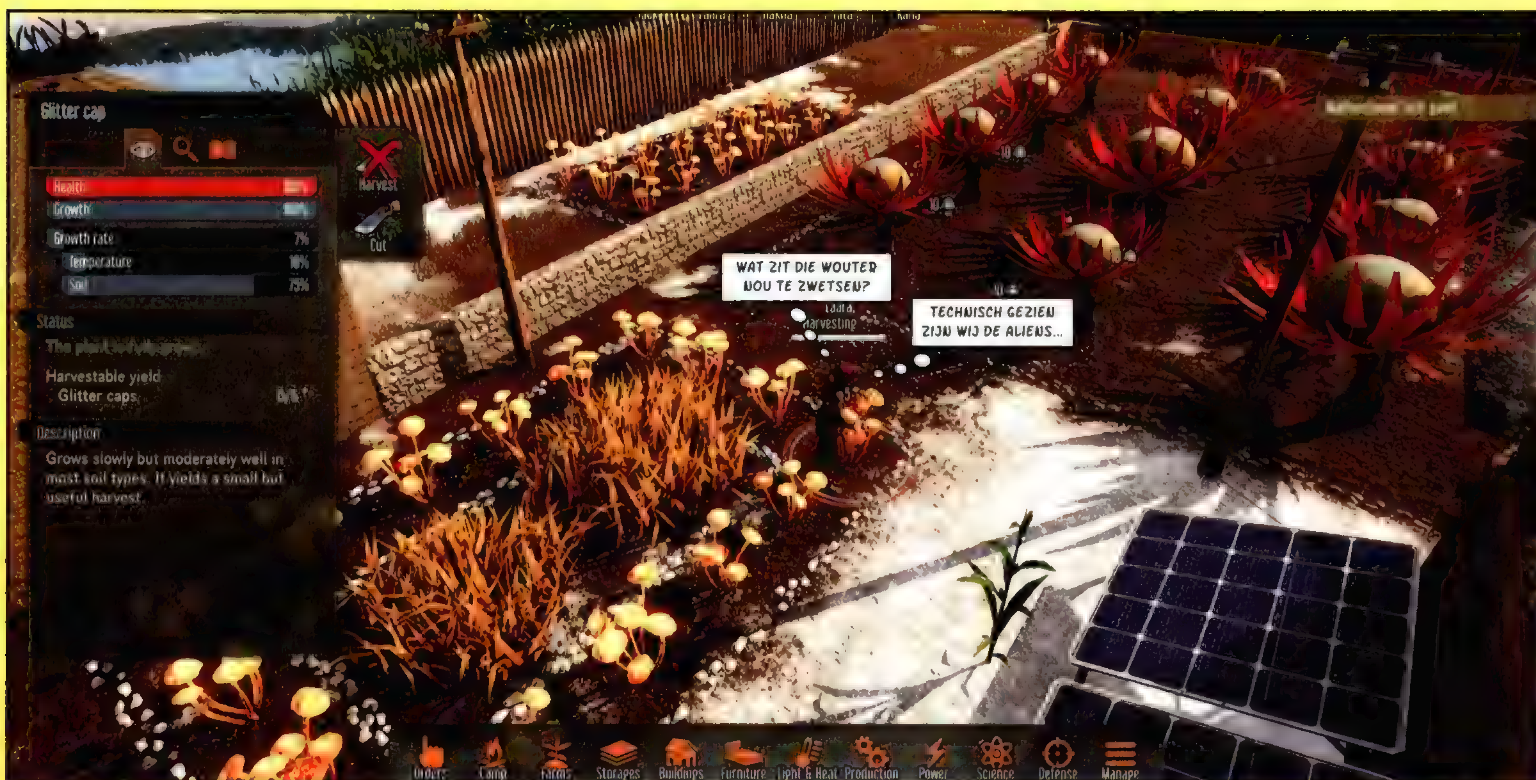
Menu's, schema's en meer spannends

Maar buiten het feit dat de Alien in Stranded: Alien Dawn een stuk minder vreemd of buitenaards is dan je zou hopen, hebben we hier wel te maken met een sterke survival-sim. Je begint je overlevingsstrijd met het bouwen van beschutting en een kampvuurtje, maar al gauw ben je planten aan het verbouwen, kleren aan het maken en zelfs dieren aan het temmen. Dit gaat allemaal volgens een stramien dat we al tientallen keren eerder gezien hebben in survivalgames (tailoring, cooking, smelting, researching, je kent het wel), met het verschil dat Stranded wat minder actiegericht en direct is. Net zoals in The Sims geef je orders aan je survivors en doen ze vervolgens automatisch wat je van ze verlangt, gebaseerd op hun vaardigheden, de prio's die je aan ze geeft en hun dagindelingen. Als dat klinkt alsof je door een shitload aan menuutjes heen moet klikken en veel geduld moet hebben om alles gaande te houden, dan heb ik het juist omschreven. Iets wat als muziek in je oren klinkt, of als een ware verschrikking...

> **"Maar wat als ze testikels hebben die enorm zoet en sappig zijn, waardoor ze prima dienstdoen als snack?"**

Nog lang geen ex

Voor mij is het Sims-achtige, het niet-actiegerichte van Stranded: Alien Dawn eigenlijk heel fijn. Blijkbaar ben ik zo'n controlfreak die liever mensen vertelt wat ze moeten doen dan dat ik zélf al die kutklusjes moet oplossen, zoals in de Grounded's en Subnautica's van de wereld. Dus kijk ik zelfgenoegzaam toe terwijl mijn Sim... eh, survivors zich een burn-out in werken om mijn orders op te volgen en zo een bestaan voor zichzelf op te bouwen. Eentje die best wel ellendig voor ze is, want ik focus weinig op het persoonlijke geluk van mijn groepje gestrande werkmieren, en des te meer op ontdekking van de wereld en zijn wezens en grondstoffen. Maar hey, niemand heeft gezegd dat survival een pretje is. Voor mij eindelijk een keer wel, want ondanks het gebrek aan fantasie en de illusie dat je op een onbekende planeet verkeert in Stranded: Alien Dawn, denk ik dat het nog wel even duurt voordat dit mijn survivalgame-ex is. ★





VERWACHTING WOUTER:

Deze mix van sim en survivalgame kan wel wat meer originaliteit gebruiken, wat meer buitenaardsheid, en je moet nogal wat geduld hebben wil je zelfs maar een basaal huisje bouwen. Maar voor een titel in Early Access die zeer regelmatig updates krijgt, is dit zeker geen slecht uitgangspunt.

- \+ Survivor-Sims!
- \+ Uitgebreid en diep.
- − Niet heel erg alien.
- − Wel elke dag een dawn, maar dat is ook niet heel alien.

SURVIVAL-SIM(S)
HAEMIMONT GAMES/FRONTIER FOUNDRY
1 SPELER
EARLY ACCESS

PC PS4 PS5 PREVIEW

TCHIA

VANDAAG VOEL IK M

Om even een welverdiende break te nemen van alle gewelddadige actie-RPG's en overdreven grote fantasiewerelden, ging Rogina aan de slag met Tchia (uitspraak: 'chi-a'). Normaliter is een feelgood, wholesome avonturengame niet per se haar go-to-game, maar de relaxte sfeer en tropische vibes van Tchia zetten je brein meteen in vakantiemodus. Zzzzzz…





Tchia lijkt een beetje op de liefdesbaby van Disney Pixar en Nintendo. Hopelijk is deze mix geen onenightstand, want de vibes, gameplay en worldbuilding van Tchia hebben mij echt aangenaam verrast. Je speelt als de 12-jarige Tchia op een eilandengroep die geïnspireerd is door de geboorteplaats van indie-ontwikkelaar Awaceb: Nieuw-Caledonië. Hierdoor is de game ook gelijk een liefdesbrief aan dit tropische paradijs.

weetje • weetje

Tchia kan in de lichamen van zo'n dertig eilanddieren en heel wat kleine objecten springen.

Tropisch avontuur

Vlak na haar twaalfde verjaardag wordt Tchia's vader ontvoerd en gevangen gehouden door de schurk en dictator van de eilandengroep: Meavora. Tijdens mijn speelsessie kwam ik erachter dat dit niet het eerste potje schurkenverstoppetje is dat die tiran speelt, want over de hele archipel worden mensen ontvoerd en zonder pardon weggevoerd in kleine vliegtuigjes. Tchia wil tot de bodem van dit mysterie komen en eist een audiëntie met Meavora. Natuurlijk wordt dit haar niet makkelijk gemaakt: ze moet heel wat klusjes klaren en voorwerpen verzamelen voordat zij een gesprek met de o zo verheven leider waardig is. Gelukkig lijkt het kleine meisje een bijna bodemloze inventaris te hebben, waarin je ook een handige katapult, zaklamp, kompas en fotocamera kunt raadplegen.

De NPC's in de wereld zijn erg simpel gemaakt, meestal in de vorm van shopkeepers, havenarbeiders, kinderen of reizigers die met een tekstballonnetje handige tips of lore vrijgeven over de eilanden. Daarnaast zijn er ook zo'n zeventien personages belangrijk voor Tchia's reis, waaronder Tchia's nieuwe vriendinnetje Louise en haar moeder Gaby. Tussenfilmpjes zijn volledig geanimeerd en ingesproken in lokale en traditionele talen, en Frans. Als je een beetje de kriebels krijgt van het feit dat er geen Engelse dub is: de tussenfilmpjes zijn niet zo lang en er wordt niet héél veel in gesproken, dus geen paniek, ondertitelinghater! Traditionele talen gebruiken geeft Tchia juist extra charme, net zoals de tropische geluiden, muziekjes en melodieën. Af en toe voelde het tijdens het verkennen van de eilanden toch net iets te stil en snakte ik naar meer muziek om op te viben, maar als je houdt van oceaangeluiden en ruisende boombladeren om te relaxen, dan zit je hier zeker goed.



Ziel overboord

Tchia kan niet alleen in de hoogste palmbomen klimmen, naar de diepste koraalriffen duiken of zeilen op haar houten bootje alsof ze Moana 2.0 is, ze beschikt ook over de bovennatuurlijke gave van soul-jumping. Ik heb uren besteed om mijn soul-jumpingtechniek te verbeteren, omdat het gewoon zo verdomd leuk

E EEN... KOKOSNOOT!

is. De ontwikkelaars noemen de gameplay in deze sandbox-openwereld 'physics-driven', en na een tijdje te kloten met de controls snap ik nu volledig wat ze bedoelen. Als je in een klein voorwerp verandert, zoals een kokosnoot of kei, dan kun je oncontroleerbaar alle kanten op bouncen en jezelf in elke richting schieten. Dit werkt bijna hetzelfde als Tchia zichzelf van palmboom naar palmboom slingert.
Als je verandert in een van de vele dieren om uit te kiezen, dan krijg je soms ook nog eens een extra, speciale vaardigheid. Honden en zwijnen kunnen graven naar verborgen schatten, vissen en dolfijnen kunnen onderwater langer hun adem inhouden, kippen kunnen (instabiele) eieren leggen en andere vogelsoorten... poepen. Niet heel spectaculair, maar accuraat. Deze shapeshift-vaardigheden maken het verkennen van de hoogste toppen of diepste grotten erg leuk om urenlang te doen. Bovendien helpt het je ook om een tijdje uit het zicht te blijven van je vijanden: Maano. Meavora heeft deze hersensloze soldaten gemaakt uit kledingstof, en om ze een kopje kleiner te maken moet je ze in brand steken. Toevallig krioelen hun kampen van de explosieven, dus met een beetje tactische physics ben je in no time van ze af. Ze kunnen wel terugvechten, maar echt uitdagend is het niet.

Challenge accepted

Eigenlijk draait Tchia voornamelijk om het verkennen van de eilandengroep en haar vele activiteiten en geheimen. Je kunt dit bijna grenzeloos doen, maar let wel op je stamina. Die dient ook gelijk als je HP, want wanneer je staminabar volledig opraakt valt Tchia flauw en ontwaakt ze bij het dichtstbijzijnde kampvuur. Niet het einde van de wereld, want bij kampvuren kun je ook gelijk haar uiterlijk naar hartenlust aanpassen, lokale gerechten eten en even slapen om op kracht te komen. Je gebruikt je staminabar namelijk bijna voor alles: klimmen, palmbladgliden, zwemmen en soul-jumpen.



Het volbrengen van challenges en activiteiten levert je handigheidjes op, zoals nieuwe personalisatie-opties, trofeeën, en – mijn persoonlijke favoriet – Soul Melodies voor op je ukelele! Je kunt wanneer je maar wilt jammen op je vertrouwde instrument, maar Soul Melodies geven Tchia ook nog eens speciale perks. Als je een bepaald deuntje speelt kun je bijvoorbeeld het weer beïnvloeden, vogels oproepen en onderwater een adembubbel tevoorschijn toveren, en handige planten die dienen als trampoline of explosief kweken. Allemaal in het voordeel van jouw verkenning! Er zijn ook schatkaarten om te volgen, zeilraces om te winnen, parels om op te duiken en Totem Shrine-challenges te overwinnen voor soul-jumping-upgrades.
Ik zou uren verdwaald kunnen raken in deze wereld, maar zoals bij elke vakantie is het soms ook te mooi om waar te zijn. Sommige animaties werkten namelijk niet goed, waardoor dieren niet normaal voorbijliepen maar eerder langszoeften alsof ze op een elektrische step zaten. Als kers op de taart crashte de game ook nog eens nadat ik 'm voor een tweede keer probeerde op te starten. Ondanks dat reanimatiepogingen tevergeefs waren, weet ik ook dondersgoed dat dit een vroege preview-build is. Als de ontwikkelaar deze issues de wereld uithelpt, kan de game iedereen die het nodig heeft voorzien van tropische relaxatie en feelgood, whacky exploration. En zo niet... nou ja, elke vakantie moet ooit aan zijn einde komen. ★

> **"Ik zou uren verdwaald kunnen raken in deze wereld."**

MINISERIE

Ontwikkelaar Awaceb heeft het hele team van negen man sterk op reis gestuurd naar Nieuw-Caledonië, om ze helemaal onder te dompelen in de inspiratiebronnen van Tchia. Deze trip hebben ze in een miniserie van maar een paar minuten gedeeld op YouTube met de titel 'Tchia - Our Journey'. Geef het een kijkje, want je zult er niet alleen de game, maar ook een vliegticket naar Nieuw-Caledonië door willen aanschaffen.



VERWACHTING *ROGINA:*

De vibes zitten goed, de charme spat ervanaf en door het soul-jumpen en de whacky sandbox-gameplay kun je je urenlang vermaken in deze tropische wereld. Hopelijk voegen de devs iets meer muziek toe tijdens het verkennen en katapulten ze die nare bugs en crashes de wereld uit, want ik ben echt wel toe aan een vakantie met Tchia.

- \+ Charmante open wereld met talloze mogelijkheden, geheimen en activiteiten.
- \+ Vermakelijke, bevredigende en ietwat chaotische mechanics.
- \+ 50+ dieren en voorwerpen om over te nemen.
- \- Bugs bederven het vakantiegevoel.

BASICS
ADVENTURE/OPEN WORLD
AWACEB
1 SPELER
LENTE 2023

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

032 Rogina, Raf, Marvin en Wouter, die het beste wat film- en tv-land op het gebied van gameverfilmingen te bieden heeft op een rij zetten.

040 Laura en Alie, die een kop sterke lootbox-thee zetten.

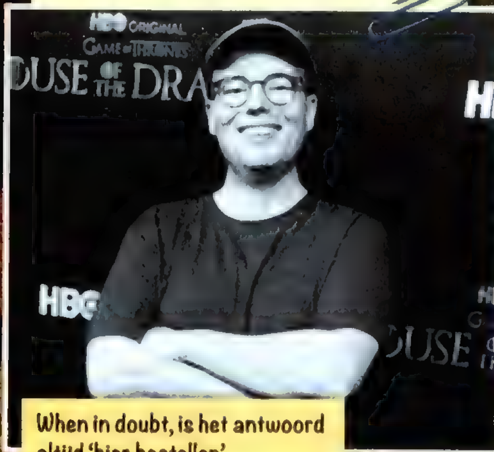
042 Peter, die Hollywood een hoop werk bespaart door de series op een rij te zetten waar nodig een game van gemaakt moet worden.

046 Jurjen, die enkele games bespreekt die iets bijzonders gemeen hebben: ze zijn door één persoon gemaakt.

052 Peter, die bumpers van triggers onderscheidt en je vertelt hoe we bij de moderne controllers zijn uitgekomen.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"GEEN IDEE WAT MENSEN MET HUN WIJSVINGERS DEDEN VOOR CONTROLLERS SCHOUDERKNOPPEN HADDEN."



When in doubt, is het antwoord altijd 'bier bestellen'.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

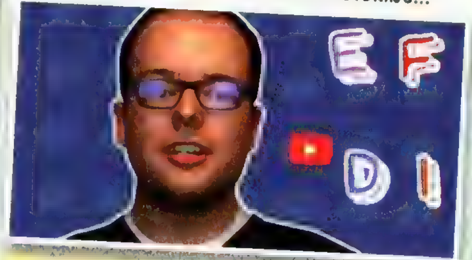
"FOK DE HATERS, IK VOND SEIZOEN 1 TOP."



Maar dan krijg je alleen maar meer Halo-haters, Raf!

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"KEELONTSTEKING, GRIEP, OOGONTSTEKING..."



Kan iemand Peter vertellen dat de 'gotta catch 'em all'-mindset in Pokémon thuishoort?

"ENNO HEEFT MIJN HUISWERK OPGEGETEN."



Kan iemand een broodje naar de redactie sturen? Schijnt nodig te zijn.

"OH, DAT ZIJN TE VEEL WOORDEN NATUURLIJK. IK DACHT NOG AAN DE COVERVIEW."



Klassiek gevalletje succes stijgt naar je hoofd.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

A Space for the Unbound
Wanted: Dead
Hi-Fi Rush
Marvel's Midnight Suns: The Good, the Bad, and the Undead

GAMEFILMS EN -SERIES VAN DE TOEKOMST

IS DE VLOEK NU OFFICIEEL EEN ZEGEN?

Interactief vermaak is, in vele gevallen, het beste dat er is. Maar soms wil je wat passievere entertainment tot je nemen, en dan is het toch mooi als je favoriete franchise de overstap met je maakt naar controllerloos plezier. Steeds meer gamepersonages en -werelden vinden de kust veilig genoeg om aan film- en serie-uitbreiding te doen, ook in 2023 en daarna, iets waar Rogina, Marvin, Raf en Wouter zeer verheugd over zijn!

Waarschijnlijk ben je nog amper bekomen van HBO's The Last of Us, en mocht je daar om een of andere (slechte) reden nog niet aan begonnen zijn, dan heb je hopelijk The Witcher of Arcane wel verslonden. De vloek van gamefilms is namelijk zo goed als opgeheven, met name dankzij het verschijnen van een paar ijzersterke series gebaseerd op videogames die hebben laten zien hoe het moet. En die ons behoorlijk verbaasd en aangenaam verrast hebben. Een animatieserie van Castlevania of Dragon Age had namelijk geen enkel recht om zó goed te zijn, en toch is het gebeurd, als deel van een kettingreactie van makers die videogamefranchises eindelijk zien als een ietwat veiligere manier om content te maken. Want je hebt al een gevestigde wereld, er is al een publiek voor, het enige wat je moet doen is er op respectvolle en originele wijze iets nieuws van te maken. Dat gebeurt steeds vaker, alsof het opeens inderdaad zo makkelijk is, en er staat daarom een ontstellende hoeveelheid gamefilms en -series in de planning. We hebben de grootste moviebuffs van de redactie verzameld (behalve PeterKoelewijn, maar die heeft met z'n verhaal over series die een game verdienen een prima companion-piece voor bij deze Special geschreven) om zoveel mogelijk van deze toekomstige content onder de loep te nemen, waarbij we - geheel zonder gebruik van zout - onze mening over de potentie ervan met jullie delen.

SUPER MARIO BROS. MOVIE

(FILM/6 APRIL 2023)

CREW?

Aaron Horvath en Michael Jelenic, die van zowel de Teen Titans Go!-serie als -film zo'n verfrissend succes maakten, regisseren de film, en Matthew 'The Lego Movie 2' Fogel schrijft. Het project wordt gemaakt door Illumination Entertainment, en hoewel de studio achter Sing, Despicable Me (en dus ook de Minions), The Secret Life of Pets en Hop verre van een Pixar is, kan je moeilijk zeggen dat ze niet succesvol zijn.

CAST?

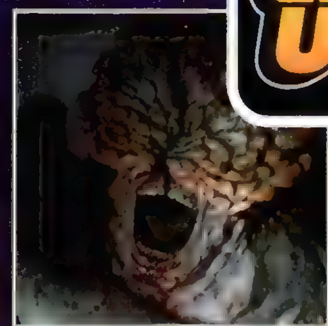
Misschien wel het sterkste aspect van deze Mario-verfilming is de cast... eh, afgezien van de zeer on-Italiaanse Chris Pratt als de besnorde loodgieter dan, want daar zijn de meningen sterk over verdeeld. Maar niemand had een betere stem voor Princess Peach kunnen bedenken dan die van Anya Taylor-Joy (The Queen's Gambit, The Northman, The Menu), Seth Rogen (Superbad, Sausage Party, Knocked Up) als Donkey Kong is simpelweg briljant, Jack Black (Jumanji: Welcome to the Jungle/The Next Level, Kung Fu Panda, Brütal Legend) is gebóren om Bowser te doen en zelfs Charlie Day (Horrible Bosses, It's Always Sunny in Philadelphia, Pacific Rim) als Luigi is niet gek bedacht.

ONGEZOUTEN AANNAME?

Het leuke aan door de computer gemaakte animatiefilms zoals Pixar ze gepopulariseerd heeft, is de manier waarop je wordt getransporteerd naar en geïntroduceerd aan een totaal nieuwe, vaak hilarische wereld vol met kleine grapjes en schattige details. Het Mushroom Kingdom leent zich daar perfect voor, en hoewel Illumination ergens een beetje een povere Pixar is, lijkt het erop dat ze iets ontzettend kleurrijks en vrolijks van de Nintendo-franchise hebben weten te maken. Het plezier en de humor spat van de eerste trailers af en als het plot een beetje hoog inzet op de broederband tussen Mario en Luigi, dan kunnen we misschien ook nog wel een emotionele snaar in onze ziel voelen trillen.







DE VOLGENDE THE LAST OF US?



We hebben hier een gigantische lijst aan aankomende films en series gebaseerd op games waar ik helemaal giddy van wordt, maar er is wel één groot gebrek: een aankomend project geproduceerd door HBO. Want Netflix doet vooral qua animatie vette shit, de rest is niet meer dan aardig, en Amazon gaat vast ook iets moois neerzetten met Fallout, God of War en Mass Effect. Maar HBO heeft met The Last of Us qua productiewaarden en op het gebied van pure kwaliteit toch wel de hoogste standaard neergezet. Dus waar komen ze nu mee? Wat is er überhaupt nog over? Ik zou wel blij zijn als ze BioShock, The Elder Scrolls of XCOM aankondigen als hun volgende project. En weet je wat? In deze prachtige tijden kan ik het niet eens keihard uitsluiten dat ze zulke plannen hebben!

ARCANE SEIZOEN 2

(SERIE/TBA)

CREW?

Seizoen 2 van de animatieserie Arcane zal (op z'n vroegst) pas eind 2023 te zien zijn op Netflix. Naar alle waarschijnlijkheid keren regisseurs Pascal Charrue en Arnaud Delord terug aan het roer, evenals het Frans-Amerikaanse schrijfteam van het eerste seizoen.

CAST?

Hailee Steinfeld (Hawkeye, Bumblebee) en Ella Purnell (Yellowjacket, Miss Peregrine's Home for Peculiar Children), vertolken weer de hoofdpersonages Vi en Jinx. Verder lijkt het ook wel logisch dat belangrijke personages die niet het loodje hebben gelegd ook weer op onze tv's zullen verschijnen. Denk aan Jayce (Kevin Alejandro), Caitlyn (Katie Leung), Viktor (Harry Lloyd) en mijn twee persoonlijke favorieten: Ekko (Reed Shannon) en professor Heimerdinger (Mick Wingert).

ONGEZOUTEN AANNAME?

Ik ben erg benieuwd wie het... ahem, explosieve einde van seizoen 1 heeft overleefd. Ik heb veel vertrouwen in de originele cast en crew, maar ben ook zeer benieuwd naar nieuwe League of Legends-champions en hoe de relaties tussen deze complexe, gelaagde personages zich verder zullen ontwikkelen in seizoen 2.





BORDERLANDS
(FILM/TBA)

CREW?
Eli 'Hostel' Roth regisseert een scenario dat hij samen schreef met Craig 'Chernobyl' Mazin, en gaat voor een bioscooprelease.

CAST?
Cate Blanchet, Kevin Hart, Jack Black, Jamie Lee Curtis, Gina Gershon, Bobby Lee.



ONGEZOUTEN AANNAME?
Dit wordt een heel moeilijke. Voor de makers én voor fanboys zoals ik. Zeker wanneer ze zich volgens mij nog voor de start al in de voet schieten door het verhaal buiten Handsome Jacks tijdperk te situeren (een rol die ik al aan Ryan Reynolds had toebedeeld). Anderzijds scoort de cast een aantal A-listers en ben ik benieuwd naar wat horrorregisseur Eli Roth en Craig Mazin met dit vaak hilarisch, van de pot gerukt, felkleurige science-fiction-universum gaan doen. Ach, met Jack Black als Claptrap en Kevin Hart als Roland ga ik sowieso kijken. Maar laat de makers in godsnaam Tiny Tina niet opfokken.



BIOSHOCK
(FILM/TBA)

CREW?
Francis Lawrence (The Hunger Games: Catching Fire, I Am Legend) regisseert, Michael Green (Logan, Blade Runner 2049) schrijft.

CAST?
Doe maar Hafthor Björnsson (The Mountain) als een Big Daddy, aub.

ONGEZOUTEN AANNAME?
Dit is een van de moeilijkste projecten die je op de hals kunt halen als filmmaker. Het verhaal is zó goed dat je die onmogelijk een-op-een kunt verfilmen, dus ik vraag me af of Francis Lawrence daar in kan slagen. Hij heeft in een interview wel gezegd dat BioShock z'n favoriete game ooit is, en dat "de sterke thematiek" hem enorm aanspreekt. "Er zitten echte ideeën en filosofieen achter en het is heel goed doordacht" – klopt als een bus! Hij schijnt ook nog eens samen te werken met Take-Two en zelfs Ken Levine... Verdomme, nu begin ik toch hoop te krijgen.

DE ENIGE MAATSTAF...



...is iemand die niet vertrouwd is met het bronmateriaal. Het gaat er niet om of het een geslaagde verfilming is, maar of het een geslaagde film is. Mijn vriendin heeft geen hol met games, maar is helemaal mee met de The Last of Us-serie. The Walking Dead kende fans van de comics, van de serie en van beide. Ik haakte begin seizoen 2 af, maar hongerde dan weer naar elke volgende episode van Telltale Games' adaptatie. Herkenning of een subtiele verwijzing oppikken mag nooit meer dan een bonus zijn. Een film, tv-serie, comic en game moeten sterk genoeg zijn om zich zonder de hulp/ballast van het bronmateriaal staande te houden tegenover andere films, series, comics of games. Dus, zeg niet "ik vond het boek beter". Maar zeg: "ik vond de film ruk".







GOD OF WAR
(SERIE/2024?)

CREW?
Sony's PlayStation Productions slaat de handen ineen met Amazon Prime voor een God of War-tv-serie, die we misschien eind 2024 al kunnen streamen. Het wordt geschreven door Mark Fergus en Hawk Ostby (Iron Man, Children of Men), met als showrunner Rafe Judkins (Wheel of Time).

CAST?
Er zijn nog geen rollen bekend, maar op Twitter circuleren tal van castingopties voor Kratos, zoals voormalig WWE-ster Paul Levesque (Triple H) of zelfs Dwayne the Rock Johnson. In mijn ogen kan bijna niemand anders Kratos beter vertolken dan zijn stemacteur Christopher Judge. Tuurlijk, hij is geen uiterlijke kopie, maar qua postuur, stem en algemene presence ademt hij gewoon Kratos.

ONGEZOUTEN AANNAME?
Het baart me nogal zorgen dat er geen enkele schrijver of producer van een noordse of Viking-serie meedoet, maar aangezien Santa Monica Studios zelf erg aanwezig is in de tv-productie, ben ik voorzichtig wel een beetje enthousiast.



HORIZON 2074
(SERIE/TBA)

CREW?
Steve Blackman (The Umbrella Academy, Fargo, Legion) wordt de showrunner van deze serie gebaseerd op de Horizon Zero Dawn-/Forbidden West-games. Michelle Lovretta (The Umbrella Academy, Killjoys) is als het goed is met een script bezig en de art-director van het geniale The Expanse, Michele Brady, schijnt ook betrokken te zijn. De serie wordt gemaakt voor Netflix door PlayStation Productions, de tak van Sony die zich bezighoudt met gameverfilmingen.

CAST?
Nog niets over bekend, maar ik zie Aloy wel gespeeld worden door Rose Leslie, bekend van haar rol als wildling Ygritte in Game of Thrones.

ONGEZOUTEN AANNAME?
Zoals het nu lijkt zal de Horizon-serie niet alleen over de post-apocalyptische wereld uit de games gaan, maar ook over de apocalyps die eraan voorafging. Een bijzonder ambitieus dubbelverhaal dus, waar wel een flink budget voor gereserveerd moet worden als het enigszins geloofwaardig wil zijn. Ik heb m'n twijfels of Netflix zo flink wil investeren, want zelfs The Witcher is geen project waarbij de productiewaarden zichtbaar tegen de plinten klotsen. De wereld van de games heeft in ieder geval potentie genoeg, maar om een of andere manier zie ik vooralsnog iets zoals The Tribe (1999-2003) voor me in mijn geestesoog.







CASTLEVANIA: NOCTURNE
(ANIMATIESERIE/TBA)

CREW?
Netflix heeft de spin-off van z'n fantastische Castlevania-animeserie aangekondigd aan de hand van een teaser, maar veel meer is er niet over bekend.
Warren Ellis is in ieder geval niet meer betrokken, ondanks dat de man iets onvergetelijks van de originele serie heeft gemaakt. De comicschrijver schijnt nogal een smeerlap te zijn die jonge meisje groomt, dus bedankt voor de vette shit en fuck you, Warren.

CAST?
Nocturne gaat over een verre afstammeling van Trevor Belmont (Richard Armitage) en Sypha Belnades (Alejandra Reynoso) genaamd Richter, waarvan de casting nog niet is aangekondigd. Ook weten we niet wie z'n tegenspeelster Maria Renard gaat vertolken, maar als deze spin-off door dezelfde persoon gecast wordt als het origineel, dan worden niets minder dan de perfecte stemmen gehosseld voor deze serie. Het wordt namelijk niet beter dan Jamie Murray (Dexter) als Carmilla, Graham McTavish (Game of Thrones) als Dracula en James Callis (Battlestar Galactica) als Alucard.

ONGEZOUTEN AANNAME?
De kwaliteit van de originele serie is hopelijk niet geheel aan Warren Ellis te danken, want de smeerpijp heeft wel credits voor al het schrijfwerk. Met een beetje mazzel heeft de rest van de crew genoeg geleerd om de kwaliteit door te zetten, die ook te danken is aan de fantastische casting, de spectaculaire actie en de bijzondere animatiestijl.



HALO: SEASON 2
(SERIE/TBA)



CREW:
Kyle Killen en Steven Kane runnen opnieuw de show.

CAST:
Pablo Schreiber, Jen Taylor, Charlie Murphy, Natascha McElhone.

ONGEZOUTEN AANNAME?
Fok de haters, ik vond seizoen 1 top. Ik heb er geen moeite mee dat ze voor de tv-serie een aparte tijdlijn en canon creëren. Dat maakt dat ik kan genieten van iets dat wat mij betreft 100 procent Halo is, me het ene herkenningsmoment na het andere serveert én tegelijk de mierenneukende geek in mezelf de mond snoert. Pablo Schreiber is onverwacht maar fenomenaal als zowel Master Chief én als de vaak niet-gehelmde John-117. Jenn Taylor bewees in de games al dat er maar één Cortana is. Seizoen 1 duwde meteen een aantal boeiende verhaallijnen tot voorbij de doorgaans plagerige introductiefase. Ik kan alleen maar hopen dat seizoen 2 het perfecte tempo aanhoudt, we niet te veel filosofisch, politiek correct of romantisch gaan doen én de filmische actiescènes er blijven inhakken.

HERVERTELLING, HERVERSCHMELLING



Aanhakend op wat Raf in zijn kader zegt over dat een verfilming op zichzelf moet kunnen staan, wil ik wat betreft mijn favoriete franchises eigenlijk nog een stapje verdergaan. Want waarom zou ik dat waanzinnige verhaal van BioShock, dat ik na meer dan tien playthroughs en talloze deepdives in de lore echt compléét heb uitgewoond, een hervertelling willen zien vol acteurs die proberen om iconische personages na te doen? Nee, maak dan iets wat wel inhaakt op het bestaande verhaal, maar er een compleet andere kant van laat zien, of juist een compleet andere locatie belicht in het geval van bijvoorbeeld een Fallout-verfilming, waarbij alleen de wereld en de 'spelregels' als decor worden gebruikt. De kracht van veel games zit hem erin dat je urenlang in de huid van hetzelfde personage kruipt, en even lang de tijd hebt om het verhaal te overpeinzen en je af te vragen hoe je dat wil beïnvloeden.
Een verfilming kan die diepgang simpelweg vaak niet bieden, laat staan de interactiviteit, dus waarom zou je dat überhaupt proberen als je al met 3-0 achterstaat voor je eraan begint?



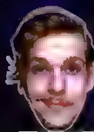


ASSASSIN'S CREED
(SERIE/TBA)

CREW?
Wellicht kunnen we de Assassin's Creed-tv-serie in 2024 al streamen op Netflix, maar aangezien showrunner en schrijver Jeb Stuart (Die Hard, Vikings: Valhalla) afgelopen januari uit het project is gestapt, is de toekomst nog ietwat onzeker...

CAST?
In mijn humble opinion zou ik Rahul Kohli (Midnight Mass) wel willen zien als een Midden-Oosterse assassin, zoals Altaïr of Bassim. Als we een vrouwelijke assassin volgen, zoals Evie, laat dat dan alsjeblieft Kate Beckinsale (Underworld) zijn en dan kan ik vredig sterven.

ONGEZOUTEN AANNAME?
Slechter dan de film uit 2016 kan bijna niet, dus vingers gekruist.



GHOST OF TSUSHIMA
(FILM/TBA)

CREW?
Chad Stahelski van John Wick-faam regisseert. Takashi Doscher (Only) schrijft.

CAST?
Onbekend. Daisuke Tsuji, die hoofdpersonage Jin Sakai speelt in de game, zegt hem graag te willen vertolken in de film, en wie kan nou nee zeggen tegen die kaaklijn?!

ONGEZOUTEN AANNAME?
Je moet bij deze verfilming niet alleen op kunnen boksen tegen een heerlijke game, maar ook tegen het werkelijk briljante oeuvre van regisseur Akira Kurosawa (Seven Samurai), waar het volop inspiratie aan ontleent. En dat is móéilijk. Bonuspunten als het een zwart-witfilm wordt.



SONIC THE HEDGEHOG 3
(FILM/20 DECEMBER 2024)

CREW?
Het lijkt er vooralsnog op dat hetzelfde trio van de vorige twee Sonic-delen er een hattrick van maakt: Jeff Fowler als regisseur en Pat Casey plus Josh Miller als schrijvers.

CAST?
Ben Schwartz zet z'n Sonic-stem wel weer op, Colleen O'Shaughnessey piept weer als Tails en het zit er dik in dat Idris Elba ook terugkeert als Knuckles, aangezien hij al een spin-off over het personage heeft toegezegd. Maar of Jim Carrey terugkeert als Dr. Eggman, dat is nog een groot, verontrustend vraagteken.

ONGEZOUTEN AANNAME?
Ik vond de Sonic-films beide aardig, ondanks de kazige komedie van de scènes waar geen CGI-egel in te vinden is. Maar als dit deel het zonder Jim Carrey moet doen, dan zie ik het somber in, aangezien de geniale grappenmaker de eerste film ongeveer 70 procent leuker maakte en de tweede al veel te weinig van z'n elastieken smoelwerk liet zien. Dat Shadow, Big en Amy langskomen is leuk hoor, maar zelfs een optreden van ToeJam, Earl, Axel Stone, Blaze Fielding én Earthworm Jim zouden het gemis van Carrey niet kunnen gladstrijken.





POKÉMON: DETECTIVE PIKACHU 2

(FILM/TBA)

CREW?
Technisch gezien was de sequel al aangekondigd voordat de eerste film in de bioscoop te zien was, ~~maar vier jaar na het origineel is het nog eng stil~~ - ho, kort voor de deadline van dit nummer is bevestigd "dat er nog aan wordt gewerkt". Oren Uziel (Mortal Kombat, The Cloverfield Paradox) zou het verschaal schrijven, maar of dat nog steeds het geval is...

CAST?
Zonder de terugkeer van Justice Smith – die nota bene al heeft gezegd dat hij niet verwacht dat er nog een sequel komt – als hoofdpersonage Tim Goodman en Ryan Reynolds als de titulaire muis, kan deze film beter niet gemaakt worden.

ONGEZOUTEN AANNAME?
Het is te laat voor Legendary Pictures om nu ineens een sequel van Pokémon: Detective Pikachu uit hun duim te zuigen, want elke vorm van momentum die live-action Pokémon had is tijdens de pandemie wel doodgebloed. Ik ben ook ontzettend bang dat ze geen idee hebben wat ze met het verhaal moeten doen, aangezien er maar één Detective Pikachu-game is om op te bouwen. Geruchten dat een vervolg op de game al zo goed als af is bieden hoop, dus laten we hopen dat er deze zomer ineens een game is om te spelen, en de filmaankondiging snel daarop volgt.



WAY OF THE HOUSE YAKUZA



Als de Yakuza-gamereeks ooit omgetoverd wordt tot een Netflix-serie, laat dat dan alsjeblieft een manga-achtige prequel-show à la The Way of the House Husband zijn. Ik schuddebuik nu al van het idee dat Kiryu en Majima in de setting van Yakuza 0 niet alleen serieuze Yakuza-zaken moeten oplossen, maar ook nog eens absurde sidemissions moeten doen. Iemand een lesje leren? Wacht even hoor, eerst even deze dominatrix een peptalk geven en daarna een videogame terugstelen die gestolen is van een random jochie.



METAL GEAR

(FILM/TBA)

CREW:
Jordan 'Kong: Skull Island' Vogt-Roberts regisseert. Derek 'Jurrassic World' Connelly schreef.

CAST:
Oscar Isaac als de Slijtvaste Slang.

ONGEZOUTEN AANNAME?
In een interview liet de regisseur weten dat de studio helemaal aan boord was om de film net zo 'vreemd' te maken als de games dat eigenlijk zijn. Dat betekent: lichte bovennatuurlijke en horror-elementen en die mix van niet altijd even logische, Japanse eigenaardigheden in een universum dat zich over de hele lijn wel doodernstig neemt. Respect, want dat lijkt me exact wat 99,9 procent van alle regisseurs, producers en filmstudio's net niet zou doen. Fingers crossed dat niemand terugkrabbelt en effectief voluit voor de Metal Gear-trip gaat, inclusief memes zoals kartonnen dozen en schapen aan weerballonnen. Kortom, ik ben waanzinnig benieuwd en vrees tegelijk het allerergste voor alle betrokken partijen... inclusief die vriend waarmee ik ga kijken en die nooit de game speelde. »





OOK NOG IN ONTWIKKELING:

FILMS
- Minecraft: The Movie (TBA)
- Yakuza (TBA)
- Death Stranding (TBA)
- Mega Man (TBA)
- Beyond Good & Evil (TBA)
- Just Cause (TBA)
- Duke Nukem (TBA)
- Firewatch (TBA)
- Gran Turismo (TBA)
- It Takes Two (TBA)
- Saints Row (TBA)
- Ark: Survival Evolved (TBA)
- Days Gone (TBA)
- Space Channel 5 (TBA)
- Comix Zone (TBA)
- Pac-Man (TBA)
- Streets of Rage (TBA)
- Call of Duty (Status Onbekend)
- Half-Life (Status Onbekend)
- Portal (Status Onbekend)
- The Division (Status Onbekend)
- Five Nights at Freddy's (Status Onbekend)
- Just Dance (Status Onbekend)
- Dragon's Lair (Status Onbekend)

SERIES
- The Last of Us (nu bezig)
- Untitled Knuckles Series (TBA)
- Tomb Raider Anime Series (TBA)
- Pokemon Live-Action Series (TBA)
- Final Fantasy XIV (TBA)
- Captain Laserhawk: A Blood Dragon Remix (TBA)
- Devil May Cry (TBA)
- Nier: Automata (TBA)
- Gears of War (TBA)
- Alan Wake (TBA)
- Twisted Metal (TBA)
- System Shock (TBA)
- Grounded (TBA)
- Splinter Cell (TBA)
- Brothers in Arms (Status Onbekend)



FALLOUT
(SERIE/TBA)

CREW?
Onbekend. Het is in ieder geval een project van Amazon.

CAST?
Wie ze spelen weten we niet, maar met onder anderen Kyle MacLachlan (Twin Peaks), Moises Arias (Hannah Montana), Walton Goggins (The Hateful Eight) en Ella Purnell (Arcane) begint de cast aardige vormen te krijgen.

ONGEZOUTEN AANNAME?
Dit is hoe het moet: een verfilming die losstaat van de al bestaande verhalen – in een nieuwe locatie – maar wel genesteld is in een fantastisch post-apocalyptisch universum vol Vaults, Bobbleheads en mutanten. Van mij mag het eerste seizoen helemaal in een Vault afspelen, zo eentje waarin Vault-Tec erop los experimenteert.

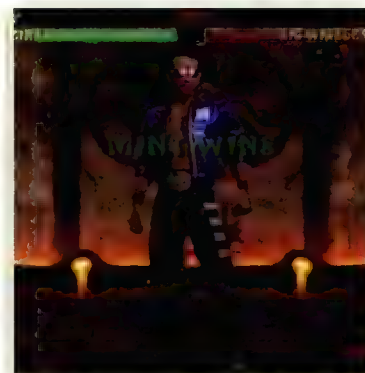


MORTAL KOMBAT 2
(FILM/2023?)

CREW?
Het vervolg op de reboot van MK uit 2021 is topprioriteit voor Warner Bros., aangezien de film het bijzonder lekker deed op HBO Max, en dus hebben ze Jeremy Slater (Moon Knight, The Umbrella Academy) meteen aan het werk gezet om een script te schrijven. De sequel heeft dezelfde regisseur, Simon McQuoid, en MK-bedenker Ed Boon heeft een wat meer 'officiële' rol in de ontwikkeling van Mortal Kombat 2.

CAST?
Een groot deel van het rooster uit deel 1 komt terug, waaronder vermoedelijk Cole Young (Lewis Tan), Major Jackson 'Jax' Briggs (Mehcad Brooks), Sonya Blade (Jessica McNamee) en Shang Tsung (Chin Han). Met de toevoeging van Johnny Cage, die in ieder geval niet door Ryan Reynolds gespeeld gaat worden, iets wat de acteur al op grappige wijze ontkend heeft terwijl hij reclame maakte voor zijn telefoonservice. Oh, en het gerucht gaat dat Sub-Zero (Joe Taslim) in deel 2 door het leven gaat als Noob Saibot, wat echt best wel cool zou zijn, niet waar? Bevroren ninja wordt kwaadaardige schaduw, dat is pas een character arc!

ONGEZOUTEN AANNAME?
Ik vind Mortal Kombat de leukste gamefilm van allemaal, en misschien ook wel de beste, dus ik heb best hoge verwachtingen van deel 2. Als het vervolg zichzelf ook niet al te serieus neemt, terwijl het lekker losgaat met de volslagen idioterie van het bronmateriaal, dan ben ik 100 procent aan boord, piepend op de voorste rij van de bios. Nou ja, in het midden van het midden natuurlijk, dat is de beste plek. Sowieso gaan we dit keer daadwerkelijk een knoktoernooi zien, dus alleen al om dat gegeven is deel 2 het kijken waard.





SIFU
(FILM/TBA)



CREW:
Derek 'John Wick' Kolstad zou het scenario schrijven.

CAST:
Tot tien jaar geleden was dit hands-down Jet Li geweest. Vandaag denk ik: Iko Uwais (The Raid (2)).

ONGEZOUTEN AANNAME?
Het verhaal van de game is er – in de beste traditie: de kung-fu-filmtraditie – een van veertien in een dozijn. Heel misschien kan wel het originele 'verouderen' van het hoofdpersonage het verschil maken en zo de metaalmoeheid van het genre voor een stuk opvangen. Want voor elke John Wick zijn er vijftig John Wick-wannabe's die het niet halen. Best case scenario: Sifu ontpopt zich tot een underground cultklassieker. [Geef mij gewoon The Raid 3: Sifu, en ik ben blij - Marvin]



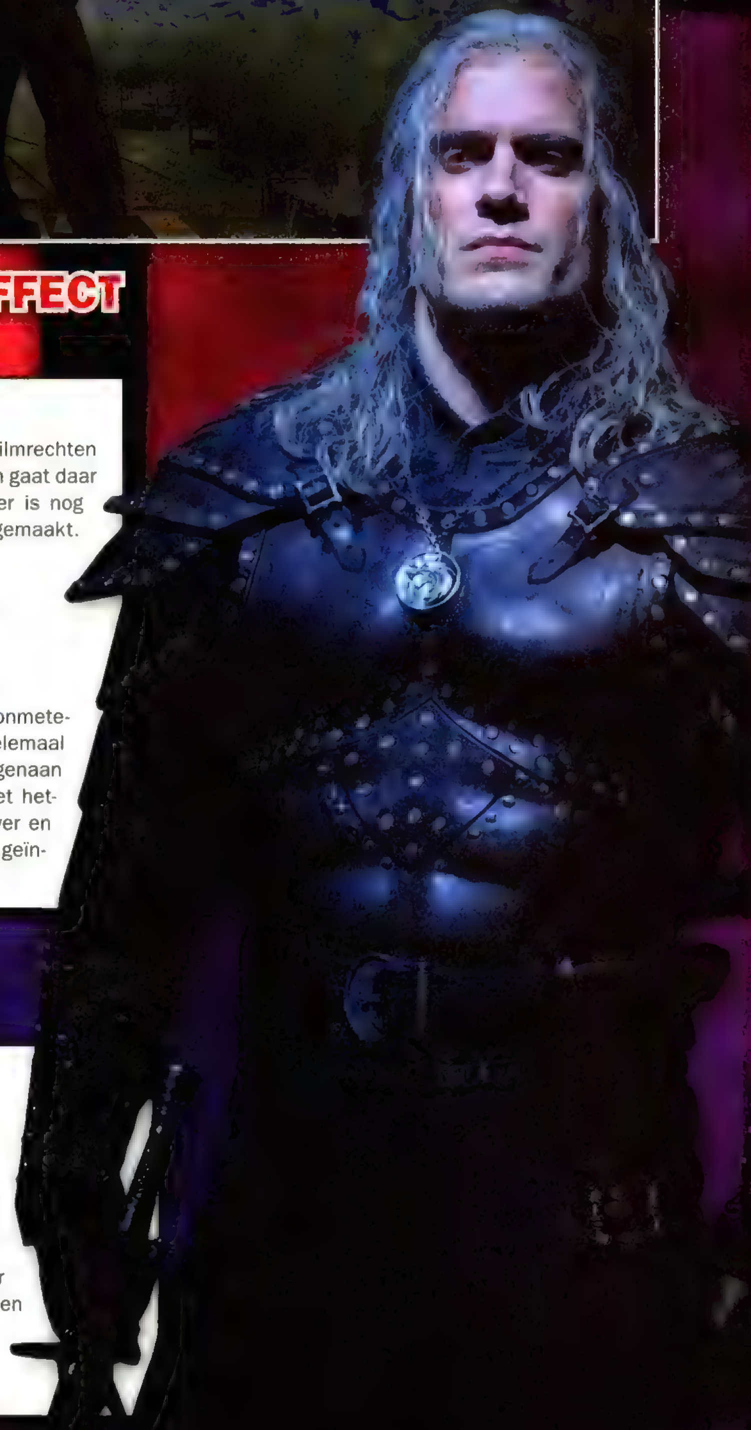


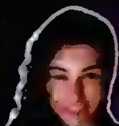
MASS EFFECT
(SERIE/TBA)

CREW?
Amazon Studios heeft de filmrechten van Mass Effect te pakken en gaat daar vast iets mee doen, maar er is nog geen officiële aankondiging gemaakt.

CAST?
Henry Cavill als Urdnot Wrex graag.

ONGEZOUTEN AANNAME?
Mass Effect heeft natuurlijk onmetelijk veel potentie als serie, helemaal als Amazon er een budget tegenaan gooit dat vergelijkbaar is met hetgeen ze in The Rings of Power en The Wheel of Time hebben geïnvesteerd.





THE WITCHER SEIZOEN 3
(SERIE/ZOMER 2023)

CREW?
Deze zomer kun je The Witcher seizoen 3 streamen op Netflix. Showrunner Lauren Hissrich staat (helaas) weer aan het roer, maar volgens haar werken er nu een aantal nieuwe schrijvers aan seizoen 3, waardoor de serie ditmaal 'heel dicht bij de boeken ligt'.

CAST?
Dit is Henry Cavills laatste seizoen als Geralt, daarna neemt Liam Hemsworth (The Hunger Games) het van hem over. Verder komen bekende gezichten weer terug, zoals Ciri (Freya Allan), Yennefer (Anya Chalotra) en Jaskier (Joey Batey). Robbie Amell (The Flash) is een nieuwkomer in de rol van Scoia'tel-leider Gallatin.

ONGEZOUTEN AANNAME?
Die loze belofte dat dit seizoen meer op de boeken zal lijken, geloof ik voor geen meter. Ben wel benieuwd hoe – en of – de serie Geralts verandering van Cavill naar Hemsworth zal aanpakken en uitleggen. ✖

WHAT'S THE TEA?

IS HET GOED DAT DE EU LOOTBOXES ONDERZOEKT?

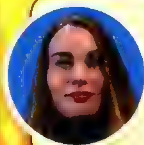
De EU heeft het er maar druk mee: grote techbedrijven op de bon slingeren, nadenken of al die kunstmatige-intelligentietools wel mogen en dan is er ook nog de kwestie lootboxes. Alie en Laura drinken een kopje stevige thee om het eens grondig te bespreken: doet de EU er goed aan om die 'grabbeltonnen' nader te onderzoeken?



Alie, houd je het nieuws over de EU een beetje bij? Het bemoeit zich namelijk nog weleens met de gamewereld. Denk aan de Activision-overname, maar ook lootboxes.



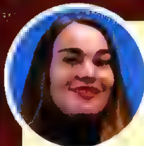
Laura! Jazeker! Er was kortgeleden zelfs nog nieuws, hè? Er komt een onderzoek naar de impact van lootboxes, geloof ik? Misschien weet jij daar het fijne van?



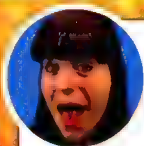
Ja, dat klopt! Ik schreef dat in de N8W8. De EU wil gaan kijken wat de impact is en hoe het mensen beter kan voorlichten en kan beschermen. Ben jij een lootboxkoper?



Ah ja, als Wacht ben je natuurlijk altijd op de hoogte! En nee, totaal niet. Ik heb de mazzel dat ik sowieso geen verzamelwoede heb wat betreft cosmetics enzo, en daarnaast ook niet om achievements geef. Sowieso speel ik niet zo veel competitieve online games, dus word ik er ook amper mee geconfronteerd. Jij wel?



Oh ja, helemaal met je eens. Ik vind cosmetics best leuk, maar ik vind het leuker om ze op andere manieren te verdienen of om echt te weten wat ik koop. Immers is het toch een manier om te laten zien wie je bent. Wat vind je er eigenlijk van dat het bestaat?



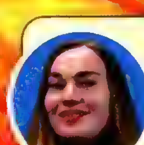
Dat is zeker waar! Ik besteed ook best veel tijd aan het aankleden van mijn characters in World of Warcraft met gear die ik zelf in de wereld verzameld heb. Gelukkig vind ik de gear in de WoW-shop vaak ook niet zo mooi, haha! Ik heb op zich niets tegen microtransacties in bredere zin. Lootboxes staan me echter wel tegen. Mijn grootste kritiekpunt is dat de inhoud random is en de waarde van de inhoud daardoor vaak niet gelijkstaat aan wat mensen eraan uitgeven.



Dat is waar, maar om even advocaat van de duivelin te spelen: wat is het verschil tussen een lootbox en bijvoorbeeld de grabbelton die je vroeger bij de Bart Smit had? Daar moest je ook voor betalen en wist je niet wat je kreeg...



Had jullie lokale Bart Smit dat? Dat ken ik helemaal niet! Ik denk echter niet dat er veel kinderen 3000 euro uitgegeven hebben aan de grabbelton. En dat zijn toch de verhalen die je soms wel hoort over lootboxes. Ook wist je waarschijnlijk wel dat er geen console of Lego-set in zat? Terwijl je bij lootboxes wel denkt dat er een legendary stukje gear uit kan komen. Dat maakt lootboxes wat mij betreft sowieso verslavender. Plus natuurlijk dat je nou eenmaal gemakkelijker digitaal geld uitgeeft dan cash.



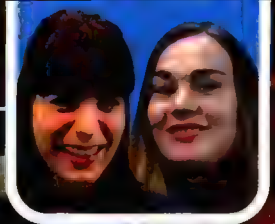
Hihi, nee, dat was waarschijnlijk 5 gulden ofzo. Helemaal eens hoor. Maar, om toch nog even door te duivelen, is het niet aan de ouders om die kinderen te leren met dit soort dingen om te gaan (en vooral: om hun kinderen geen toegang te geven tot hun creditcard)?



UNTRADEABLE PREMIUM GOLD PLAYERS PACK

Contains 12 Gold players, 3 Rares including one 80+ OVR Rare player guaranteed. All Items Untradeable.

15,000 or 300 | 20,000 or 300 | 25,000 or 350 | 35,000 or 700

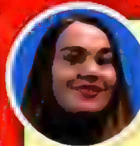








Hahah, die rol gaat je goed af! Maar zeker is dat allereerst aan ouders! Alleen worden al die wijze lessen door allerlei psychologische trucjes wel verdacht moeilijk om te onthouden. Mooie kleurtjes, aflopende timers, het idee dat je er het mooiste uitziet en indruk kunt maken op je vrienden... Alles wordt uit de kast getrokken en dat herken ik dankzij mijn studie psychologie maar al te goed. Dan moet je toch wel verdacht veel weerstand kunnen bieden. Dat geldt trouwens ook voor volwassenen, hoor!



Ja vooral die urgentie hè, het lijkt wel phishing. 'Doe het NU! Laatste kans! Dit aanbod komt nooit meer terug!' Inspelen op die fomo. Dat is inderdaad heel sneaky. Maar jij zit dus vooral met het feit dat er gouden bergen worden beloofd en het niet wordt waargemaakt? Want ja, kinderen kunnen met microtransacties zonder grabbelton-effect natuurlijk ook duizenden euro's uitgeven...



Zeker! Het grote verschil is inderdaad die willekeur. Dat maakt het extra spannend – net als wanneer je vol spanning klaarzit om de uitslag van de Staatsloterij te checken – en extra verslavend. Daarom vind ik het al schelen als er een percentage met de winkans te zien is. Als je weet dat je maar één procent kans hebt op je gewilde prijs, wordt het echt een stuk minder aantrekkelijk. In ieder geval voor het merendeel van de mensen.



Dat is zeker waar. Laten we de EU een handje helpen: hoe kunnen we dit probleem oplossen?

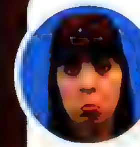


Dus in ieder geval een winkans laten zien. Het liefst helemaal geen lootboxes met pay-to-win-items, zoals gear met stats. Cosmetics ben ik iets milder over. En wat mij betreft toch ook iets van een leeftijdsrestrictie. Kinderen zijn nou eenmaal echt veel sneller te beïnvloeden. Jij? Of vind je sowieso dat de EU zich er niet mee moet bemoeien?





Oh nee, ik ben wel te spreken over wat de EU doet. Ook heel goed dat het Microsoft even flink aan de tand voelt over die ultra-overname. Ik denk dat je ideeën heel goed zijn. Cosmetics moeten gewoon als microtransacties beschikbaar blijven, maar de rest? Die moet je verdienen in het spel. En als het even kan, zonder grinden, maar laten we de EU ook weer niet te veel bemoeienis laten krijgen over de ontwikkelaars. Wat zou je tegen ouders willen zeggen die nu met lootboxhongerige kids thuis zitten?



Ik denk dat veel ouders – alhoewel dat inmiddels wel minder speelt dan toen wij jong, of in ieder geval jonger, waren – eigenlijk geen idee hebben van wat hun kinderen online doen. Toon interesse in wat je kind doet! Dat is sowieso altijd een goed advies, denk ik. Vanuit daar kun je dan een open discussie hebben.



Dat is waar, vooral interesse zonder dat je te bemoeierig overkomt is belangrijk. Nou, EU, ouders, aan de slag! Zie ik jou volgende maand weer?



Precies dat! En ja, natuurlijk: dan zet ik dan de Tea weer! ✖

VAN BETTER CALL SAUL TOT SQUID GAME

SERIES DIE EEN GAME VERDIENEN

Sommige series hebben best aardige games: The Simpsons, South Park, The Last of Us... maar dat is het wel zo'n beetje! Waar blijven de gouden games die bij dit gouden tv-tijdperk horen? PeterKoelewijn pitcht ideeën voor zijn favoriete series.



TED LASSO

Ted Lasso is Jason Sudeikis met een snor en een diploma als American football-coach. Hij krijgt de kans om een Britse voetbalclub (als in het échte voetbal) te trainen. Dan denk je: die is binnen vijf seconden in elkaar getrapt en wordt voor dood achtergelaten in een Londense greppel. Maar nee, de aardige Ted Lasso wint iedereen over met z'n charme en leert de Britten de waarde van Amerikaans optimisme.

WELK GENRE MOET HET WORDEN?

Een voetbalgame. Ja uh, sorry maar dit is nou de enige voetbalgame die ik zou willen proberen. Natuurlijk zit het personage al in Fifa 23, maar denk je nou werkelijk dat de echte Ted Lasso ook maar in de buurt komt van lootboxes? Nee, de voetbalster verdient z'n eigen game. Zónder lootboxes!



WEDNESDAY

Het is de nieuwe Netflix-serie van The Addams Family! Maar omdat tienerseries met bovennatuurlijke moordmysteries en romantische driehoeksverhoudingen het goed doen, gaat de serie exclusief over enge dochter Wednesday. Maakt niet uit, want het werkt verrassend goed! Goede Addams Family-games zijn er ook nooit geweest, dus Wednesday kan twee keer het tij keren.

WELK GENRE MOET HET WORDEN?

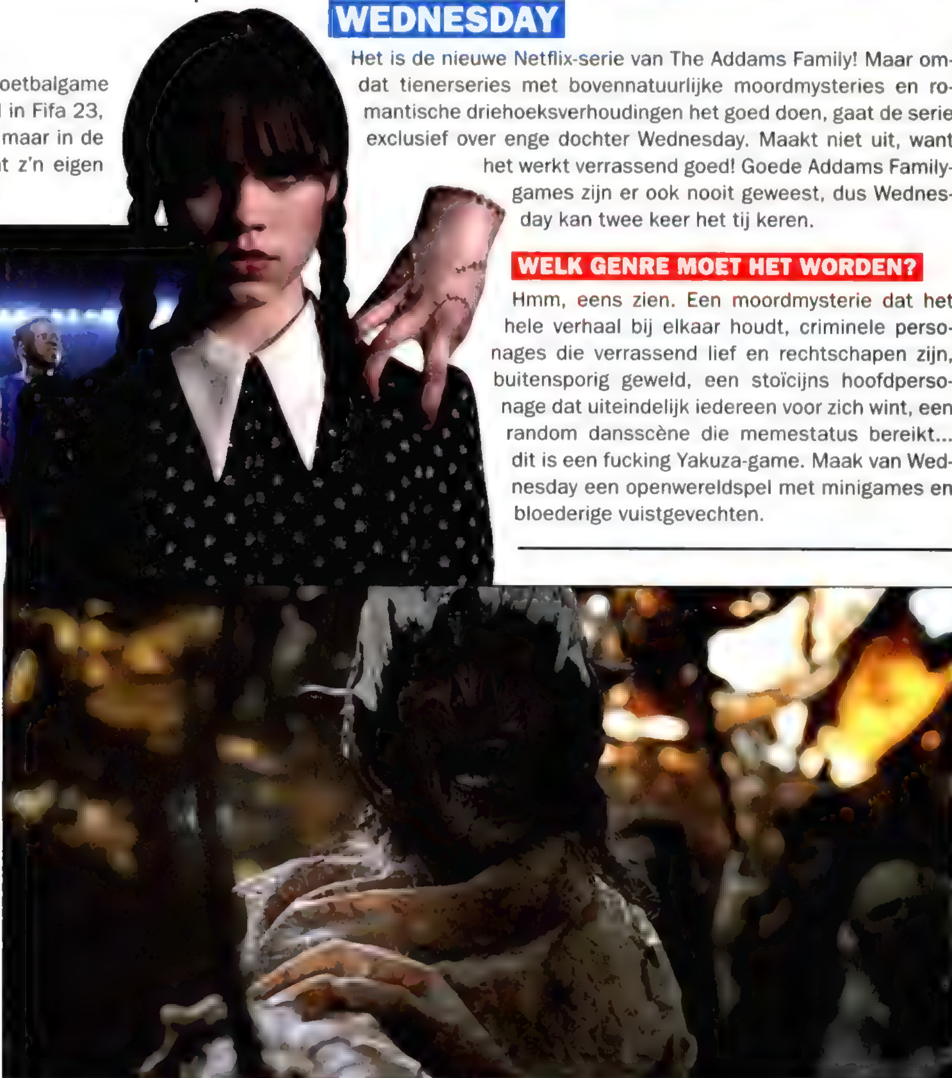
Hmm, eens zien. Een moordmysterie dat het hele verhaal bij elkaar houdt, criminele personages die verrassend lief en rechtschapen zijn, buitensporig geweld, een stoïcijns hoofdpersonage dat uiteindelijk iedereen voor zich wint, een random dansscène die memestatus bereikt... dit is een fucking Yakuza-game. Maak van Wednesday een openwereldspel met minigames en bloederige vuistgevechten.

THE LORD OF THE RINGS: THE RINGS OF POWER

De duurste serie ooit die honderd miljoen miljard kostte, en dan geen CENT in een game steken?! Weet Jeff Bezos überhaupt dat hij een gamedivisie heeft? Zou me niet verbazen, kijkend naar wat ze bereikt hebben... Maar goed, nieuwe The Lord of the Rings-serie, yay, nieuwe games graag!

WELK GENRE MOET HET WORDEN?

Omdat de serie zo cockteasete met wie Sauron was, lijkt hij me prima als hoofdrolspeler van z'n eigen game. Kan een geinige sim zijn waarin je Mordor opbouwt. Krijgen we eindelijk een degelijke nieuwe Dungeon Keeper? Natuurlijk kan Amazon ook voor maximale fanservice gaan en een hack-and-slashgame maken zoals The Return of the King van EA. Die game was de motherfucking shit!





SQUID GAME



Het beste dat Korea heeft gemaakt sinds m'n tv, koelkast, wasmachine, droger en auto: Squid Game! Een groep financieel geruïneerde losers wordt gemanipuleerd om aan een reeks dodelijke kinderspelletjes mee te doen. Wie als laatste overblijft wint een miljoenenpot, wat nog steeds klein bier is voor de vieze miljardairs die stiekem wedden op welke deelnemers het verst komen.

WELK GENRE MOET HET WORDEN?

Netflix filmt al een real-life Squid Game-spelshow die we helaas binnenkort uit morbide nieuwsgierigheid kijken. Dus fuck it! Squid Game als een reeks minigames, waarbij steeds minder spelers overblijven. Fortnite en Tetris 99 hebben al bewezen dat dit heel leuk kan zijn [en ken je die kleine indiegame genaamd Fall Guys nog? - Marvin]. Op z'n slechtst is het nog steeds minder frustrerend dan Mario Party.





BETTER CALL SAUL

Iedereens favoriete louche advocaat zit al een tijdje achter de tralies, maar dat mag de pret niet drukken. Een van de beste misdaadseries ooit krijgt gewoon een game. In stijl heeft de serie al veel weg van Grand Theft Auto, een gameserie die sommigen van jullie ook vast leuk vinden.

WELK GENRE MOET HET WORDEN?

Phoenix Wright zet al een prima basis neer voor een advocatengame, maar waarom zouden we het bij een geinige text-adventure houden? Je kan er ook volwaardige voice-acting, motion-capture en aftakkende paden bij grote dilemma's bij halen. De schrijvers van Better Call Saul zijn goed genoeg en pennen dat in hun slaap. Plus er zijn genoeg tijdsprongen in de serie om een extra avontuurtje tussen te proppen.

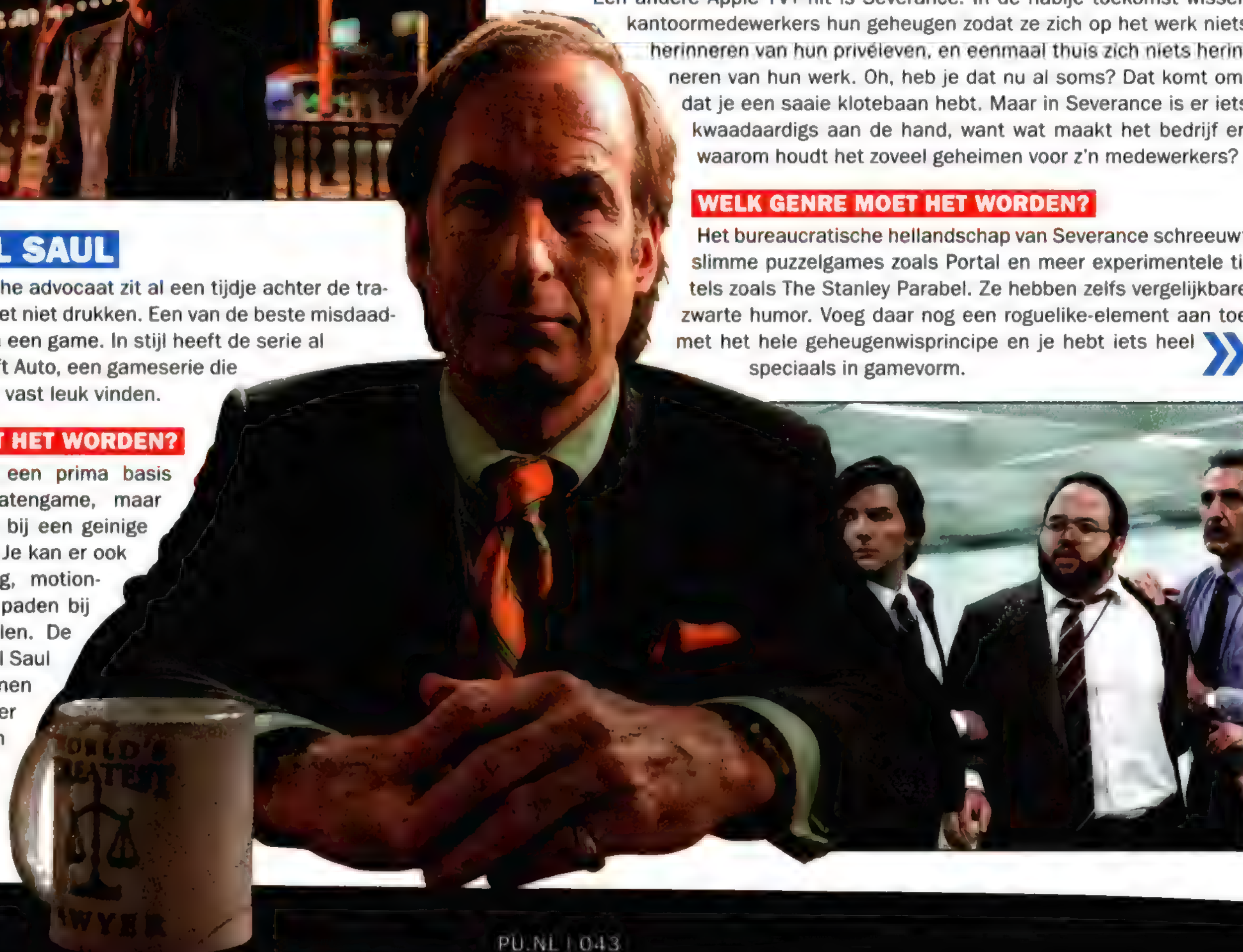


SEVERANCE

Een andere Apple TV+-hit is Severance. In de nabije toekomst wissen kantoormedewerkers hun geheugen zodat ze zich op het werk niets herinneren van hun privéleven, en eenmaal thuis zich niets herinneren van hun werk. Oh, heb je dat nu al soms? Dat komt omdat je een saaie klotebaan hebt. Maar in Severance is er iets kwaadaardigs aan de hand, want wat maakt het bedrijf en waarom houdt het zoveel geheimen voor z'n medewerkers?

WELK GENRE MOET HET WORDEN?

Het bureaucratische hellandschap van Severance schreeuwt slimme puzzelgames zoals Portal en meer experimentele titels zoals The Stanley Parabel. Ze hebben zelfs vergelijkbare zwarte humor. Voeg daar nog een roguelike-element aan toe met het hele geheugenwisprincipe en je hebt iets heel speciaals in gamevorm.





THE WHITE LOTUS

Ook krankzinnig rijke mensen in een superdeluxe hotelresort kunnen zich miserabel voelen. Volgens The White Lotus voelen ze zich zelfs het grootste deel van de dag compleet waardeloos. En dan gaat er ook nog iemand dood! Maar wie is het precies? En wie is de moordenaar? Waarom kunnen deze rijke stinkerds geen geluk vinden in zo'n perfect hotel? En waarom wordt Aubrey Plaza ieder jaar sexyer? Al deze vragen worden op briljante wijze onthuld in de HBO-hit.

WELK GENRE MOET HET WORDEN?

The White Lotus gaat over de internationale hotelketen, dus voor de game kan je een totaal andere locatie kiezen. Ik zie een klassieke JRPG voor me waarin de hotelgangers samenwerken om een nieuw moordmysterie op te lossen. Inclusief social links zoals in Persona, want uiteindelijk gaat het leven niet om geld maar om menselijke interactie. Het geld is wél handig. Bonusidee: Jennifer Coolidge kan in een dolfijn transformeren als aanval. Tijdens haar Golden Globe-avond zei ze tegen journalisten dat ze altijd al een dolfijn wilde zijn en dat gunnen we haar allemaal.

ONLY MURDERS IN THE BUILDING

Twee rare mannen en een leuke vrouw is het recept voor 80 procent van de succesvolle podcasts. Zo denken Steve Martin, Martin Short en Selena Gomez ook als ze tijdens een evacuatie in hun New Yorkse appartement elkaars passie voor truecrime-podcasts ontdekken. Dan vinden ze een bewoner écht vermoord in hun gebouw! Tijd om de microfoons te pakken en uit te zoeken wie de dader is.

WELK GENRE MOET HET WORDEN?

De humor, kleurrijke personages en bizarre puzzels van Only Murders in the Building schreeuwen maar één genre: point-and-click-adventure! Als de schrijvers van de serie meedoen is de game zo gemaakt. Bovendien bewijzen moderne titels als Return of the Obra Dinn en Pentiment dat je nog steeds hele originele dingen kan doen met een moordmysterie.



WOUTER FANTASEERT MEE



Peter heeft al een prachtige selectie gemaakt van series die ik allemaal wil spelen, maar ik ben bijdehand genoeg om er nog een aanvulling op te hebben. Wat ik namelijk mis is een goede restaurantmanagement-game, eentje waarin je begint met een simpele broodjeszaak maar dankzij tering hard werk langzamerhand genoeg geld en mensen om je heen verzamelt om een sterrenrestaurant te openen. Inderdaad, een game gebaseerd op The Bear! Omdat die serie een paar fantastische personages kent, moet de sim aangevuld worden met een snufje RPG in de vorm van dialogen die de relatie met je werknemers bepalen, en daarmee ook hun prestaties in de keuken of in de bediening. En of ze überhaupt nog voor je willen werken als je weer eens een Gordon Ramsay-stijl uitbarsting hebt gehad.





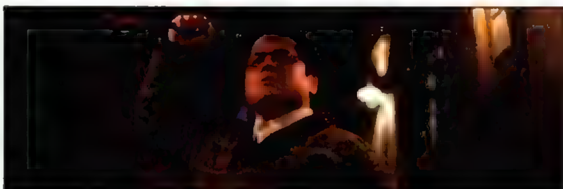
Ook een action-adventure van Andor lijkt me niet verkeerd, een game die deels een (veel betere) versie is van A Way Out, en deels een heist zoals je die in GTA Online kan spelen. Tot slot ga ik even anderhalf decennium het verleden in een stel ik de vergaming van een van de beste scifi-series ooit voor: Battlestar Galactica. Daar zijn al wat titels van uit gekomen, maar nog nooit eentje die begint als space-RTS zoals Sins of A Solar Empire, compleet met gigantische veldslagen tegen de Cylons en micromanagement in de Battlestar zelf. Om halverwege een totale genre-omslag te maken, vergelijkbaar met wat Spore probeerde, in een survivalgame als de Galactica-crew een nieuw bestaan opbouwt op een onbekende planeet. Nog een laatste game die alleen in mijn fantasie kan bestaan: een remake van de 2002 beat-'em-up Buffy the Vampire Slayer. Maar misschien moet dat een heel apart artikel worden: Remakes waar alleen PU-redacteuren om gevraagd hebben.

WHAT WE DO IN THE SHADOWS

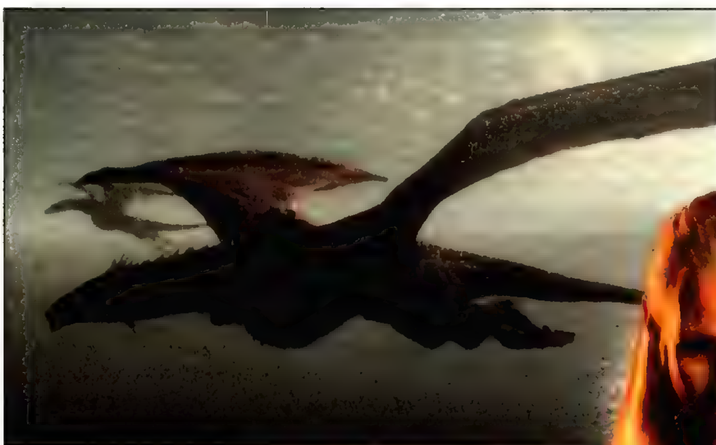
Het is enorm uitgekauwd om een nepdocumentaire als comedy te brengen. En dan ook nog met een groep verveelde vampiers die in New York woont. Maar What We Do in the Shadows is zó verdomd grappig dat het alsnog een must watch is.

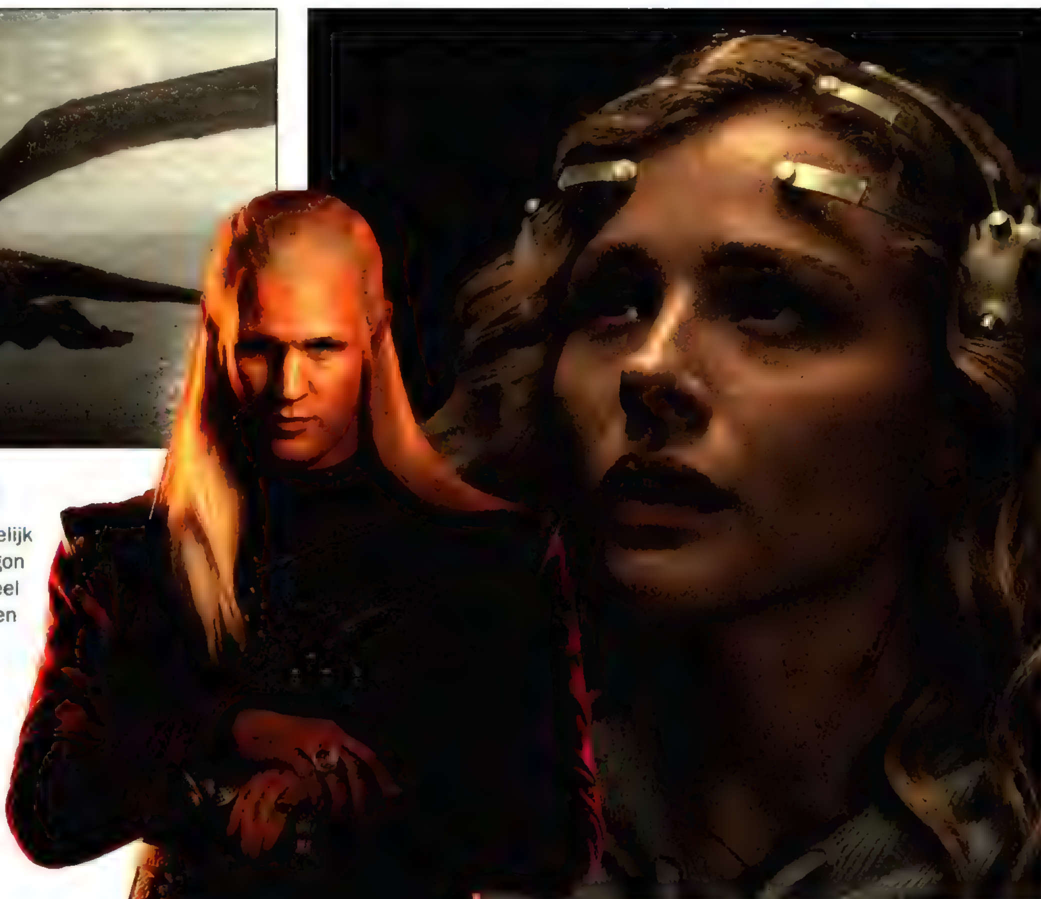
WELK GENRE MOET HET WORDEN?

Gewoon niet moeilijk doen: een vette vampier-RPG in New York! Hebben we al vaker gehad. Ja, maar deze is voor de verandering goed geschreven en nog grappig ook. Gewoon een simpel startpunt bedenken, zoals dat je de juiste spullen moet halen voor de jaarlijkse vampierorgie. Vanaf daar schrijft de game zichzelf.







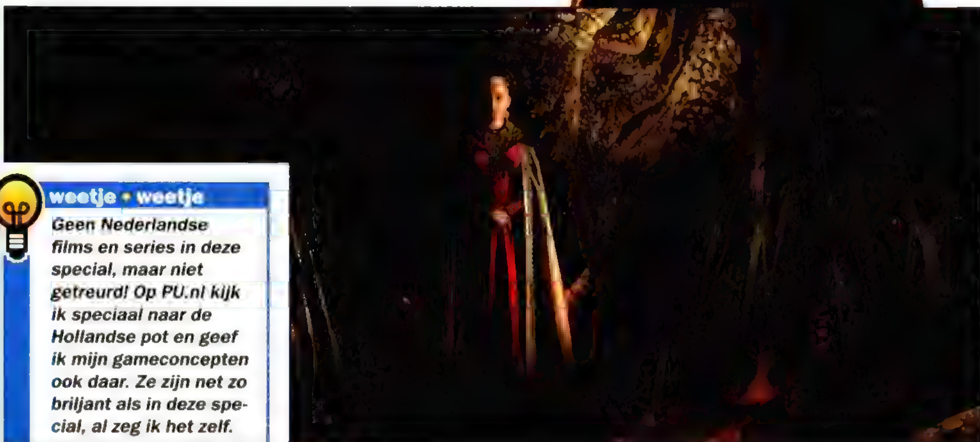


HOUSE OF THE DRAGON

Game of Thrones kreeg wat games die je hopelijk al lang vergeten bent. Maar House of the Dragon blijft vooralsnog gameloos. Dat terwijl er veel meer draken in zitten en de Targaryens eruitzien als verdwaalde Final Fantasy-personages.

WELK GENRE MOET HET WORDEN?

House of the Dragon eindigt met een dreigende oorlog tussen de verschillende facties. Klinkt als een prima reden om een vette tactische RPG te maken, zoals Fire Emblem. Inclusief romantische opties, want die Targaryens doen het toch allemaal met elkaar. Het is een wonder dat ze er allemaal zo sexy uitzien.





weetje • weetje

Geen Nederlandse films en series in deze special, maar niet getreurd! Op PU.nl kijk ik speciaal naar de Hollandse pot en geef ik mijn gameconcepten ook daar. Ze zijn net zo briljant als in deze special, al zeg ik het zelf.

THE PERIPHERAL

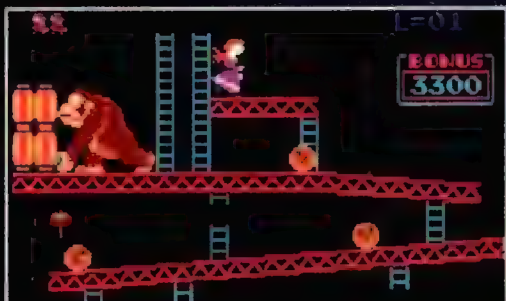
Heb je weleens een game gespeeld die zo realistisch was dat je zou zweren dat je in de echte wereld rondliep? Dat overkomt Flynne in The Peripheral met haar VR-bril. Alleen dan wordt ze opgebeld uit het Londen van zeventig jaar in de toekomst, en krijgt ze te horen dat ze inderdaad tijdreist met haar bril! En of ze effe kan terugkomen omdat haar wereld in gevaar is...

WELK GENRE MOET HET WORDEN?

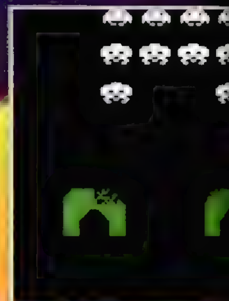
Sowieso een VR-ervaring, want alleen zo krijg je perfect het bizarre gevoel dat je een robot in de toekomst speelt. De serie heeft ook genoeg actie en gevechten om hier een onvergetelijke VR-game van te maken. ✖

ÉÉN MAKER, ÉÉN GAME

SINGLEPLAYER



Games worden gemaakt door teams van honderden mensen. Meestal. Maar niet altijd. Gek genoeg zijn enkele van de mooiste, bijzonderste en succesvolste games ooit door slechts één persoon gemaakt. Jurjen verdiepte zich in zijn eentje in deze eenlingen en hun werk.



Wie zich artistiek wil uiten, zou kunnen overwegen liedjes, kinderboeken of gedichten te gaan schrijven. Of je gaat, ik roep maar wat geks, schilderijen maken. Je doet het allemaal in je eentje, en moet binnen een week toch wel iets cools hebben voltooid om trots aan de wereld te kunnen presenteren. Hoe anders is het als je een game wilt maken.
Wil je bijvoorbeeld een recente game als Assassin's Creed Vallhalla, The Last of Us 2 of Stray creëren, dan moet je flink wat getalenteerde vrienden verzamelen en jarenlang bikkelen. Iets preciezer: Assassin's Creed Valhalla werd in drie jaar tijd ontwikkeld door zeventien studio's, met in totaal ruim duizend fulltimemedewerkers. Aan The Last of Us 2 werkten over een periode van zes jaar zo'n 2100 mensen mee, onder leiding van een kernteam van 350 mensen bij Naughty Dog. Een veel 'kleinere' productie als Stray was ook verre van een eenmansproject: dit zwerfkatavontuur werd in zeven jaar gemaakt door 28 mensen – en, zo beweren de ontwikkelaars, twee katten.
Tegen deze achtergrond lijkt het vrijwel onmogelijk om in je eentje een hele game te ontwikkelen en daar ook nog eens succes mee te hebben. Toch zijn best wel wat mensen in die missie geslaagd.

Verschillende rollen

In de jaren 70 en 80 - zeg maar, de begindagen van de videogames - was het vrij normaal dat games door één persoon ontwikkeld werden. Ik denk dan bijvoorbeeld aan Space Invaders door Tomohiro Nishikado, River Raid door Carol Shaw, Pitfall door David Crane en Tetris door Alexey Pajitnov.
Toch werden games al snel zo complex dat er hele teams voor nodig waren, met ontwikkelaars in verschillende rollen. Zo werd Pac-Man ontwikkeld door een team van negen mensen, en was Donkey Kong zeker niet alleen het werk van bedenker Shigeru Miyamoto: hij werkte nauw samen met de oudere Gunpei Yokoi voor het design van deze baanbrekende platformer, terwijl het programmeerwerk werd verricht door een team van vier personen, en weer een andere persoon de muziek verzorgde.
Uiteraard bleef het voor mensen met genoeg vrije tijd altijd mogelijk om solo games te ontwikkelen, al helemaal toen homecomputers als de Commodore 64 en eenvoudige programmeertalen als Basic het grote publiek bereikten. Maar toen in de jaren 90 de games steeds complexer en zelfs driedimensionaal werden, had je voor het maken van een 'echte' game toch echt wel een team nodig van twintig mensen, of meer. Toch?





PITFALL (1982)

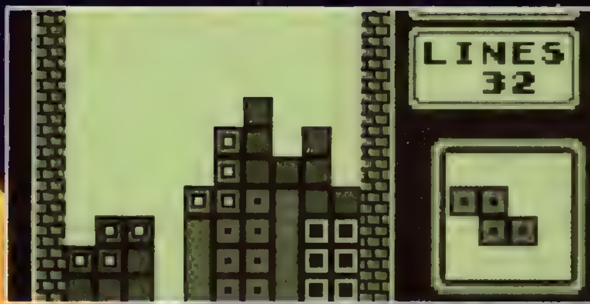
DAVID CRANE (1953)

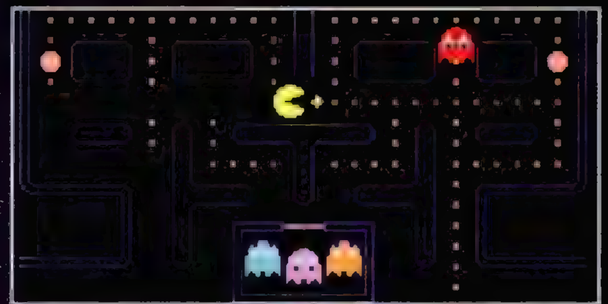
David begon zijn carrière als game-ontwikkelaar bij Atari, maar was niet tevreden over het magere loon dat hij en andere talenten daar betaald kregen, terwijl Atari miljoenen met hun werk verdiende. Daarom besloot David in 1979 samen met drie collega's Atari te verlaten om een eigen studio te beginnen. Dat werd Activision, de eerste 'third-party'-developer ooit. De eerste game die David onder de vlag van Activision maakte was Pitfall!, een platformer die met vier miljoen verkochte exemplaren een van de grootste hits ooit voor de Atari 2600 werd. In de game bestuurt de speler een mannetje dat zich rennend, springend en slingerend aan lianen door een jungle met drijfzand, krokodillen en schorpioenen moet verplaatsen om schatten te verzamelen. Het idee voor Pitfall! had David in tien minuten op papier staan, het programmeren ervan kostte hem ruim duizend uur.



MAKER-GAMES







Hoge scores

Uiteraard zijn er tot de dag van vandaag mensen die in hun uppie games maken, iets wat dan ook makkelijker dan ooit gaat met programma's als Game Maker, Unity, Roblox en Construct 3. Het opmerkelijke is dan ook niet dát er mensen zijn die in hun eentje games maken, maar wel dat sommige van die games enorme successen worden en door de kritische pers worden beoordeeld met scores die ver boven de gemiddelden uitstijgen.
Zo heeft Spelunky van Derek Yu een metascore van 90, staat het eigenzinnige Undertale van Toby Fox momenteel op een gemiddelde van 92, en scoort het door Markus Persson ontwikkelde Minecraft (vast wel eens van gehoord) zelfs een 93.
Het zijn successen van jaren geleden, maar voordat je denkt dat het tegenwoordig niet meer mogelijk is om in je eentje een hitgame te ontwikkelen, wil ik je even wijzen op een zeer recent voorbeeld: Chained Echoes van Matthias Linda verscheen eind 2022 en staat momenteel op een metascore van 92.
Het moet frustrerend zijn voor sommige grote studio's, dat ze nooit de scores en roem zullen halen waar het werk van sommige solo-ontwikkelaars mee wordt bejubeld. Mijn gedachten gaan dan bijvoorbeeld uit naar de honderden mensen die de afgelopen jaren werkten aan Forspoken (metascore: 68), Babylon's Fall (metascore: 46) of Saints Row (metascore: 61).

Visie en passie

Ondertussen is het voor ons als gamers alleen maar mooi dat er van die dappere eenlingen bestaan die hun visie en passie volgen om games te maken. Games die zo dicht bij hun maker liggen dat ze toegang bieden tot werkelijk unieke en ongekende ervaringen. Want ook al zijn de nadelen van het in je uppie games ontwikkelen makkelijk te bedenken - op nummer één: het is tering veel werk! -, er zijn natuurlijk ook voordelen. Zo hoef je in je eentje niet te overleggen of compromissen te sluiten: je maakt gewoon precies wat je wilt.
Wie bekend is met de (meeste van de) games die ik in dit artikel aanhaal, zal een ding dan ook niet ontgaan: het zijn allemaal games die worden gedreven door een zeer sterke visie. Een visie die met passie en compromisloos is uitgewerkt om precies díé game te maken die de persoon achter de visie voor ogen had.
Games zijn natuurlijk niet altijd kunst, maar wie op zoek gaat naar games die wél kunst zouden kunnen zijn (ik stel het hier bewust voorzichtig), kan niet om het werk van deze eenlingen heen.

TETRIS (1984)

ALEXEY PAJITNOV (1955)

De meest elegante, meest gespeelde, meest verslavende en bestverkochte game aller tijden? Dat is Tetris natuurlijk! Deze briljante puzzelgame werd in 1984 gemaakt door één man: Alexey Pajitnov. In de periode dat hij Tetris bedacht, werkte Alexey bij een wetenschappelijk instituut in Moskou aan de ontwikkeling van spraakherkenningstechnieken. Elke keer dat er een nieuwe computer binnenkwam, moest Alexey deze testen door er een klein programma op te laten draaien, voor Alexey het perfecte excuus om eenvoudige puzzelspelletjes te ontwikkelen. Voor het idee van Tetris greep Alexey terug op de legpuzzels die hij als kind maakte van Pentomino's: twaalf verschillende blokken die elk zijn opgebouwd uit vijf kleinere blokjes. Om de computerversie van dit blokkenpasspel wat eenvoudiger te maken, gebruikte Pajitnov echter geen Pentomino's maar Tetromino's: zeven blokken die elk zijn opgebouwd uit elk vier kleinere blokjes. In twee weken had Alexey een prototype van Tetris gemaakt. Nog zonder geluid en levels, maar Alexey kreeg al spelende toch al snel in de gaten dat dit puzzelspel beter werkte dan de andere puzzelspelletjes die hij had bedacht. Ondertussen staat Alexey's blokkenspel met 520 miljoen verkochte exemplaren stevig op de eerste positie van de lijst met meest verkochte games ooit. »





TRANSPORT TYCOON (1994)

CHRIS SAWYER (1967)

In de jaren 80 verschenen in vele huishoudens de zogenaamde homecomputers, een soort voorlopers van PC's die doorsnee mensen konden gebruiken om hun administratie op te doen, logo's te ontwerpen en verslagen te tikken. Uiteraard werden ze vooral gebruikt om videogames op te spelen. En, anders dan op consoles, kon je die games op een homecomputer ook zelf programmeren. Die kans greep de Schotse Chris Sawyer graag aan. Hij stuurde zijn eerste games op cassettebandjes naar kleine uitgevers, en behaalde zo zijn eerste successen. Zijn grote doorbraak beleefde Chris met het in 1994 verschenen Transport Tycoon, een bedrijfssimulator waarin spelers transportroutes moeten aanleggen om zo efficiënt mogelijk goederen te vervoeren. De game werd een hit en leverde Chris genoeg geld op om een wereldreis te maken. Daarbij bezocht hij vele pretparken, en raakte hij verknocht aan de achtbanen die hem later zouden inspireren om RollerCoaster Tycoon te maken.



ÉÉN MAKER? ECHT?

Waarschijnlijk is geen enkele van de games op deze pagina's écht helemaal door één persoon gemaakt. Op het moment dat je de game door wat vrienden laat testen voor feedback, werken er tenslotte al game-testers mee aan de ontwikkeling. Bovendien maken de meeste van de beschreven ontwikkelaars er geen geheim van dat ze bij de ontwikkeling van 'hun' game hulp hebben gehad, bijvoorbeeld voor het artwork of de muziek. Bij het schrijven van dit artikel wilde ik de grens van één persoon dan ook niet te streng handhaven, omdat er dan weinig zou overblijven om over te schrijven, en een helpend handje hier en daar geen afbreuk doet aan de strekking van mijn verhaal. Toch heb ik wel degelijk titels uit het artikel gelaten omdat ze bij nader onderzoek (ondanks de sterke persoonlijke visie aan de oorsprong ervan) wel degelijk door teams gemaakt bleken, waaronder Fez, Braid en The Stanley Parable.



CAVE STORY (2004)

DAISUKE AMAYA (1977)

In 2004 verscheen Cave Story, een game die duidelijk maakte dat een enkele, onafhankelijke ontwikkelaar wel degelijk een grootse game kon maken. Met terugwerkende kracht wordt Cave Story daarom ook wel gezien als het begin van de zogenaamde indie-scene. Allemaal dingen die de Japanse Daisuke Amaya onmogelijk kon vermoeden, toen hij in 1999 aan de ontwikkeling van Cave Story begon. Hij wilde gewoon een coole metroidvania maken. En dat is hem gelukt.





RIVER RAID (1982)

CAROL SHAW (1955)

Nadat Carol in 1987 afstudeerde met een meestergraad in computertechnologie, kon ze meteen aan de slag bij Atari, waar dit programmeergenie in korte tijd enkele eenvoudige games voor de Atari 2600 maakte, waaronder 3D Tic-Tac Toe, Video Checkers en een uitstekende port van Super Break Out. In 1982 trad ze in dienst bij Activision, waarvoor ze nog datzelfde jaar een van de beste, meest complexe Atari 2600-games ooit maakte: River Raid. In deze uitdagende, verticaal scrollende shooter bestuur je een vliegtuigje dat bruggen moet opblazen, onder vuur van diverse vijanden, en met de noodzaak regelmatig je brandstof aan te vullen. De game maakte vooral indruk met de uitgebreide, niet willekeurig samengestelde level-designs, die Carol met slimme computertrucs mogelijk maakte, terwijl de hardware daar eigenlijk niet geschikt voor was.







MINECRAFT (2009)

MARKUS PERSSON (1979)

Zoals je elders op deze pagina's kunt lezen, is Tetris de bestverkochte game ooit, met 520 miljoen verkochte exemplaren. En de nummer 2? Minecraft! Geloof het of niet, maar ook Minecraft is door één mens gemaakt.

De Zweedse Markus Persson begon toen hij 7 was te programmeren op de commodore 128 van zijn vader. Op zijn 9de maakte hij zijn eerste game: een text-adventure. De hoogbegaafde Persson maakte sindsdien vele mods en persoonlijke projecten, waarmee hij vooral faam verwierf in kringen van andere programmeurs. Na het spelen van Infiniminer, een 'eindeloze, op blokken gebaseerde mining-game', bedacht de enthousiaste Markus dat het concept nog beter zou werken met crafting en RPG-elementen. Daarom maakte hij in een weekend tijd zijn eigen variant op de game. Een video van deze eerste, zeer basale versie van Minecraft zette hij op 17 mei 2009 op een forum van programmeurs. Op basis van de reacties begon Markus zijn concept te verbeteren en uit te breiden, een proces dat via vele updates leidde tot een steeds succesvoller wordende game. Met het geld dat hij met Minecraft verdiende (op een gegeven moment was dit 250.000 euro per dag), richtte Markus zijn bedrijf Mojang op. In september 2014 verkocht Markus Mojang voor 2,5 miljard aan Microsoft. Tot op heden zijn er 238 miljoen exemplaren van Minecraft verkocht, en werd de game een waar cultuurfenomeen met Lego-sets, een speelbaar personage in Smash Bros. Ultimate en geheel aan Minecraft gewijde afleveringen van The Simpsons, South Park en Rick & Morty. Goed gedaan, Markus!

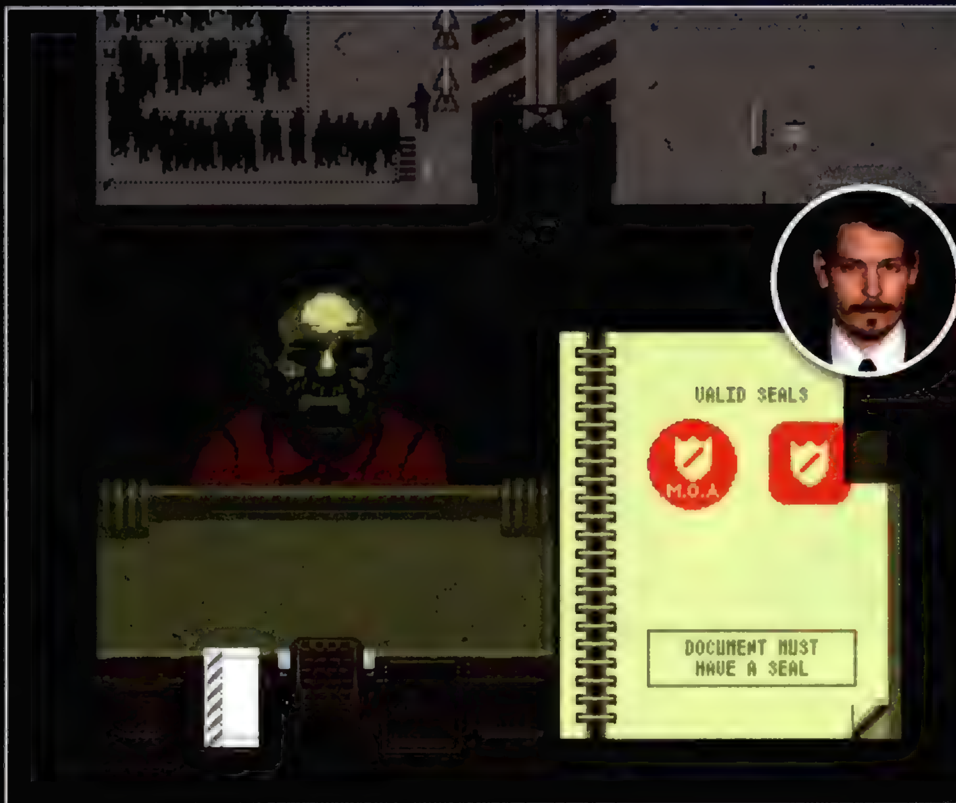
SPELUNKY (2008)

DEREK YU (1982)

In de tweede klas van de lagere school begon Derek games te bedenken. Niet op een computer, maar op papier. Zo ontwierp hij al vele concepten en levels, tot hij uiteindelijk op een PC text-adventures begon te maken, gevolgd door actiegames. Toen hij wat ouder was, werden sommige van die games al enthousiast ontvangen in de prille indie-scene waarin Derek opereerde, en dat gold zeker voor Spelunky, de supermoeilijke platformer die hij in 2008 als gratis software uitbracht. In 2013 volgde een remake waarvoor spelers wél moesten betalen, en dat werd een dikke hit, met een enorme invloed op vele games die zouden volgen. Doordat Derek in Spelunky voor het eerst platform-elementen mengde met invloeden uit roguelikes - zoals permadeath en runs door steeds weer andere omgevingen - zorgde hij voor een opleving van het roguelike-genre in zowel indiegames als games van grotere studio's.









PAPERS, PLEASE (2013)

LUCAS POPE (1978)

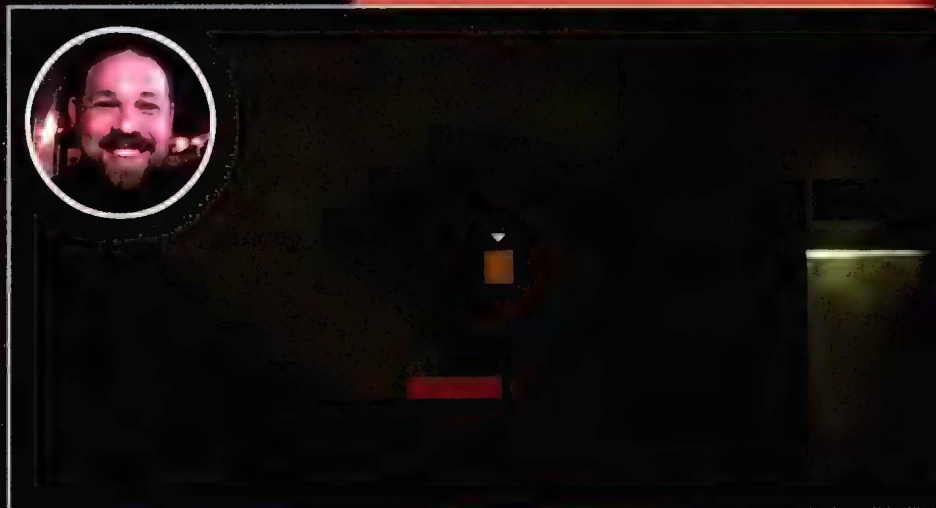
In de periode 2007-2010 werkte de Amerikaanse Lucas Pope bij Naughty Dog met honderden andere mensen aan de ontwikkeling van Uncharted en Uncharted 2. Daarna verhuisde hij naar Japan, waar hij in zijn eentje games begon te maken. Doordat hij nog regelmatig op en neer reisde naar de VS, moest hij vaak door de paspoortcontrole, wat de inspiratie vormde voor zijn eerste in zijn eentje gemaakte game: Papers, Please. Een spel waarin je de rol aanneemt van een immigratieofficier in een fictief Oostblokland. De gameplay bestaat voornamelijk uit het controleren van paspoorten. Dat klinkt saai, maar is dat geenszins, te meer omdat de game op slinkse wijze moeilijke thema's als kansongelijkheid, corruptiegevoeligheid en discriminatie inleefbaar maakt. Als er één game is die demonstreert hoe een zeer persoonlijke visie kan leiden tot een onvergelijkbare ervaring, dan is dat Papers, Please.

THOMAS WAS ALONE (2012)

MIKE BITHELL (1985)

De Britse Mike Bithell vroeg op de middelbare school aan zijn leraar of hij in plaats van een werkstuk ook een videogame over een bepaald onderwerp mocht inleveren. Dat mocht, en de leraar was onder de indruk van het resultaat. Het leidde ertoe dat Mike meer games ging maken, zowel in zijn eentje als bij grotere studio's. In 2010 maakte hij in 24 uur het prototype van Thomas Was Alone, een game over vriendschap, met verschillende blokken die moesten samenwerken om verder te komen. In de twee jaren die volgden werkte Mike het concept verder uit tot een volwaardige game, die in juni 2012 verscheen. Inmiddels zijn er meer dan een miljoen exemplaren van Thomas Was Alone verkocht, en geldt de game als een schoolvoorbeeld van hoe je met zeer eenvoudige middelen spelers een aangrijpend en onvergetelijk verhaal kunt laten beleven.









UNDERTALE (2015)

TOBY FOX (1991)

Enkele jaren nadat Toby Fox een Halloween-hack van de SNES-RPG Earthbound had uitgebracht, begon hij aan het ontwikkelen van een eigen RPG. Daarin wilde hij niet alleen het onheilspellende sfeertje van Earthbound nieuw leven inblazen, maar ook alles wat hij cool vond aan RPG's een nieuwe wending geven, en alles wat hem stoorde aan RPG's achterwege laten. Daarom kreeg zijn eerste eigen game, Undertale, dus geen fetch-quests of backtracking, en hoef je er ook niet in te grinden om verder te komen. De menu-gevechten verlopen niet statisch maar zitten juist vol mini-game-achtige actie die je moet spelen om succesvol te kunnen aanvallen en verdedigen (geïnspireerd door de Mario & Luigi-serie). Daarnaast zit de game vol humor en (filosofische) thema's die normaal gesproken achterwege blijven in games, waarbij het zelfs mogelijk is om het pad van de liefde te bewandelen en de hele game te voltooien zonder ook maar één vijand te verslaan. Los van het artwork, maakte Toby de game volledig in zijn eentje, van het programmeerwerk tot de teksten en de muziek, omdat hij, naar eigen zeggen, dan geen concessies hoefde te doen. Het resultaat werd een dikke hit, met een miljoen verkochte exemplaren en een Metascore van 90. De eigenzinnige Toby vindt die score trouwens te hoog, volgens hem is een 80 beter passend bij zijn werk.





A SHORT HIKE (2019)

ADAM ROBINSON-YU (1984)

Lijnrecht tegenover de vele games die minstens veertig uur gameplay beloven, staan games als The Haunted Island, Firewatch en Minit, die juist beloven dat ze de speler niet meer dan een paar uur zullen kosten. Uiteraard is juist dit subgenre der ultrakorte games uitermate geschikt voor ontwikkelaars die in hun eentje een game willen maken. A Short Hike is ook zo'n korte game, en ook nog eens eentje die spelers alle vrijheid biedt hun eigen weg naar de top van een berg te vinden, wat heerlijk ontspannend werkt. De game werd in vier maanden gemaakt door Adam Robinson-Yu. En dat de game zo ontspannend werkt, is misschien niet zo vreemd als je bedenkt dat A Short Hike werd gemaakt terwijl Adam even een 'pauze' nam van de Paper Mario-achtige game waar hij toen al drie jaar aan werkte, en nu nog steeds aan werkt. Adam: "Het voelde alsof er nooit een eind aan die ontwikkeling zou komen. Bij het maken van een kleine game komt veel minder stress en risico kijken. Als je geen jaren maar slechts enkele maanden aan een game werkt, hoeft het geen groot succes te worden om de geïnvesteerde tijd te rechtvaardigen." Ironisch genoeg werd A Short Hike een groot succes.



AUTOBIOGRAFISCHE GAMES

Wie het interessant vindt om hoogst persoonlijke games te spelen, zou ook eens kunnen kijken naar de zogenaamde autobiografische games. Dat zijn games die je een waargebeurd, aangrijpend verhaal uit het leven van de maker laten beleven. Zoals Ohmygod Are You Alright? (over de worstelingen die Anna Antrophy meemaakte na een auto-ongeluk), Papo & Yo (een allegorie van de jeugd van Vander Caballero met zijn alcoholistische vader) en Depression Quest (een game waarin Zoë Quinn spelers spelenderwijs informeert over de depressies waar ze zelf ook onder gebukt ging).





CHAINED ECHOES (2022)

MATTHIAS LINDA (1980)

De Duitse Matthias Linda groeide op met SNES-RPG's als Final Fantasy VI, Breath of Fire, Secret of Mana en Terranigma. Tussen het spelen van die RPG's door, maakte hij zijn eigen RPG's met het toegankelijke ontwikkelprogramma RPG Maker. Dit leidde uiteindelijk tot het ontwikkelen van zijn geheel eigen RPG in '16 bits'-stijl, waar Matthias in zijn eentje zeven jaar aan werkte. De game lijkt (uiteraard) in veel opzichten op de RPG's waar hij mee opgroeide, maar gaat (gelukkig) ook verder dan die invloeden. In een interview met Rock, Paper, Shotgun benadrukt Matthias dat hij zijn voorbeelden niet direct wilde kopiëren. "Het punt is dat deze games er in mijn herinneringen beter uitzien en beter spelen dan ze in werkelijkheid deden. Sommige zijn nu nogal gedateerd, maar in mijn hoofd zijn ze nog steeds geweldig. Daarom probeerde ik te reproduceren wat ik in mijn hoofd had, niet hoe ze werkelijk waren. En ik denk dat ik niet de enige ben met mijn wens om zoiets vandaag te hebben." Geholpen door lovende reviews en een metascore van 92 is Chained Echoes inmiddels een aardig hitje, met 65.000 verkochte exemplaren, goed voor een omzet van 1,2 miljoen euro. ✖

MODERNE CONTROLLERS

WIE HEEFT WAT UITGEVONDEN?

Gamecontrollers worden steeds complexer en beter (in theorie, tenminste). Maar hoe zijn we op de hedendaagse draadloze, hypergeavanceerde kunstwerkjes gekomen? PeterKoelewijn greep z'n controller stevig vast en analyseerde hem grondig. Uhm, waarom klinkt dat zo vies?

Schouderknoppen

Geen idee wat mensen met hun wijsvingers deden voor controllers schouderknoppen hadden. Waarschijnlijk in hun neus graaien. Gelukkig doen we dat niet meer, want controllers hebben meer schouderknoppen dan ooit. Ze zijn net zo normaal als de neus op je gezicht. Met of zonder vinger erin.

Wie deed het eerst?

Nintendo probeerde met de SNES als eerste schouderknoppen uit en de knopjes zijn nooit meer weggegaan. Ook concurrenten namen het gauw over. Sony voegde als eerste vier schouderknoppen toe met de PSX-controller.

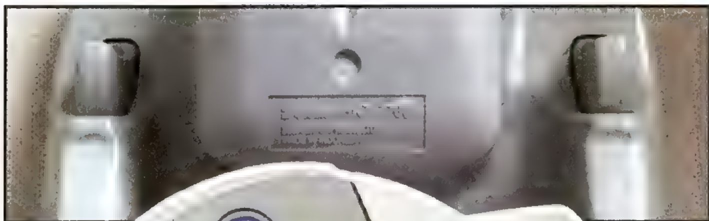


Triggers

Geen schouderknoppen meer zonder triggers. Het is in principe hetzelfde als de trekker van een pistool overhalen, en laat first-person shooters nou een van de populairste genres ooit zijn. Triggers bij de schouderknoppen voelen ook natuurlijker in veel gamesituaties, bijvoorbeeld als een personage kracht moet zetten of iets moet oppompen.

Wie deed het eerst?

De Sega Dreamcast was met veel dingen de eerste, zoals Sega-fanboys je vast al 100.000 keer verteld hebben. De triggers als schouderknoppen is zeker een Dreamcast-erfenis.





Analoge stick

Essentieel voor 3D-games, want met de analoge stick kan je 360 graden in de rondte bewegen. Dat heb je wel nodig voor de derde dimensie, zoals de eerste 3D-games ontdekten toen ze nog met een D-pad bestuurd moesten worden. Brrr!

Wie deed het eerst?

Hier wordt het ingewikkeld. Het populaire antwoord is de Nintendo 64, omdat die de eerste succesvolle 3D-games met analogestick-besturing lanceerde. Op dat punt viel het kwartje en beseften we dat je 3D-games met zo'n stickie wil besturen. Maar versies van de analoge stick zijn al te vinden op consoles uit de jaren 70! De vroegste is de 1292 Advanced Programmable Video System uit 1976. Wie kent hem niet.





INNOVATIES DIE (BIJNA) ZIJN UITGESTORVEN

Zoals Wouter iedere maand bij de PU-vergadering meerdere keren tegen mij zegt: niet alle ideeën zijn even briljant. Dat geldt ook voor gaminghardware, want sommige innovaties dreigen uit te sterven.

Vierpuntsdruktoets

De vierpuntsdruktoets is het bewijs dat het Nederlands ooit vervangen wordt door het Engels. De Amerikanen noemen deze toets de D-pad, wat lichtjaren beter klinkt. Oh ja, de techniek, uhm... het is een klein plastic kruisje dat vier puntjes verbindt en zo super makkelijk bewegingen overbrengt. Een van de oudste gaming-innovaties en nog altijd een vaste toevoeging op elke controller. Als de vierpu--, uh, de D-pad op je controller crappy is, zit je als consolefabrikant diep in de problemen!

Wie deed het eerst?

In 1982 is de D-pad door Nintendo bedacht voor hun populaire Game & Watch-handhelds. Die moesten spotgoedkoop en klein zijn, waardoor ze op het zwarte kruisje kwamen. Dat werd overgenomen voor de NES-controller en de rest is geschiedenis.





Tweede analoge stick

Weet je wat beter is dan één analoge stick? Motion controls... of twee analoge sticks! In 3D rondrennen is leuk hoor, maar je moet tegelijkertijd de camera kunnen besturen. De tweede analoge stick is nog steeds de beste oplossing daarvoor.

Wie deed het eerst?

Sony zag meteen dat Nintendo goud in handen had met de analoge stick, dus begonnen ze driftig hun PSX-controller te upgraden. Dat leverde de nu legendarische DualShock-controller op. Geen enkele controller hierna heeft niet een beetje afgekeken van het DualShock-design, met z'n twee sticks. Wel was het Nintendo dat met de GameCube-controller de linker analoge stick omhoog tilde en Microsoft volgde graag mee met hun Xbox-controller. Die twee analogestick-kampen bestaan nu nog steeds. »

3D-SCHERM

3D-gaming is door VR zeker nog niet weg. Maar gamen op een 3D-scherm? Nope! De speciale tv's waren peperduur en het 3D-effect bij de meeste films is waardeloos. Voor gaming gold hetzelfde. Je kan zelfs zeggen dat de Nintendo 3DS een succes was ondánks het 3D-scherm.



TABLETCONTROLLER

Gamen met een schermpje in je controller zie ik zeker terugkomen. Maar gamen met een tablet-controller? Nee, de Wii U bewees dat het veel te lomp is en dat de samenwerking tussen tv en tabletscherm weinig toevoegt. Dan kopen gamers liever een handheld of een echte tablet.

KINECT

Kinect is een zijtak van motion controls en ging in eerste instantie ten onder omdat Microsoft te weinig goede games ervoor uitbracht. In tweede instantie omdat Microsoft het verplichtte bij de Xbox One, en er later ontdekt werd dat de camera ook regelmatig aanging zonder waarschuwing. Ik bedoel, mensen geven dolgraag hun privacy op, maar je moet er wel een béétje subtiel mee omgaan. Toch, Alexa? »



Start/selectknop

De startknop of pauzeknop is net als de D-pad een oldtimer, maar in tegenstelling tot het heilige kruisje heeft de startknop een identiteitscrisis. Vroeger was het de enige manier om je game te pauzeren, alleen die functie heeft de home-button inmiddels overgenomen. En natuurlijk zijn er online-games die je helemaal niet kan pauzeren. Dat maakt de startknop een wildcard die bij elke game een andere functie kan hebben. Meestal voor een geinig menuutje, maar je weet maar nooit...

Wie deed het eerst?

De Atari 5200 was de eerste grote console die een pauzeknop op de controller leverde. Naast een resetknop, maar die bleek té populair. Beter om de resetknop zo onbereikbaar mogelijk te maken. Zeker als je kleine broertje meespeelt. De NES introduceerde in plaats daarvan de selectknop, maar veel meer dan een veredelde menuknop is het nooit geworden. Daarom zie je het steeds meer vervangen worden op hedendaagse controllers. De Xbox heeft de back-knop en de PS5 heeft er een shareknop van gemaakt.



Homeknop

Ah, de homeknop! Nu komen we bij de wat actuelere buttons aan, want nog niet zo lang geleden hadden gameconsoles helemaal geen welkomstscherm. Pas in het Wii-/PS3-/Xbox 360-tijdperk kwam dit in omloop en om een goede reden: consoles werden veel meer multimedia-apparaten. Je speelde er films op af, downloadde muziek en *hijg* speelde online multiplayer! Dan moest je af en toe wel even bijkomen in het home-menu.

Wie deed het eerst?

Dat is de Xbox 360-controller; een van Microsofts beste stukjes hardware ooit. Het voelde gewoon zó lekker om met je dikke duim op dat bolle 360-logo te drukken. Nintendo kwam ook met een homeknop op de Wiimote, maar dat ding is letterlijk een afstandsbediening. Sony was aan het slapen tijdens de PS3, dus die kwam rijkelijk laat met een lang niet zo imposante homeknop.



Share-knop

Social media schijnt nogal een ding te zijn, las ik laatst op de Elon Musk-vogelsite. Dat geldt ook voor foto's en beelden delen via de console. Om geen seconde te missen hebben de meeste controllers nu een screenshot- of sharebutton op de controller.

Wie deed het eerst?

De PS4 had als eerste een speciale share-knop op de DualShock zitten. De selectknop moest daarvoor uit de weg en werd nooit gemist.



Motion controls

Motion controls! Je bestuurt de game met je bewegingen. Vandaar: motion controls! Deze tekstjes kunnen niet allemaal leuk zijn, weet je [geloof me, dat weet ik - Marvin]...

Wie deed het eerst?

Nee, het was niet de Wii. Officieel gaat Sega er met de prijs vandoor. Zij hadden al motion-sensor-boksspellen in de Japanse speelhallen van de jaren 70. Alleen Nintendo bracht het naar de woonkamer (net als andere arcade klassiekers) via de NES. Neem de Power Pad-dansmat of de Power Glove...handschoen. Superstom inmiddels, of toch niet? Door VR is motion-sensor-gaming weer heet aan het worden.

Touchpad/-screen
Iedereen heeft weleens huidhonger, en dan is het lekker om gewoon met de vinger te glijden over zo'n lekkere touchpad of touchscreen. Nee, JIJ maakt het raar!

Wie deed het eerst?
Ja ja, Nintendo DS en zo, Sony DualSense bla bla bla, maar je hebt het fout! Deze technologie is al heel oud, als in 1982 oud. De Vectrex Gaming Console had een Light Pen waarmee je shit op je beeldbuis moest aanwijzen. In educatieve games nog wel! Geen wonder dat de zaak twee jaar later failliet ging. Maar dit punt hebben ze binnen...

Rumble
Je vibrator is al lang niet meer het enige speeltje dat trilt. De rumblefunctie in controllers wordt ook steeds geavanceerder en kan daardoor hele subtiele ervaringen tijdens een game overbrengen. Met name de Switch-controllers en de DualSense doen dit bij (vooral first-party-) spellen.

Wie deed het eerst?
De Nintendo 64 bundelde een Rumble Pack met Star Fox 64, maar het was geen volledige controller. Plus er gebruikten maar weinig N64-games de triller. Sony ging daarentegen kort daarna all-in met de DualShock-controller, die rumble had ingebouwd. Daarmee brak rumble pas écht door.

Draadloos
Moeilijk te geloven nu, maar controllers hadden vroeger een snoer! Dat je eerst tien minuten alle N64-controllers moest ontwarren voor je Mario Kart kon spelen. Ik mis het als m'n galstenen. Gelukkig is draadloos gamen perfect, tegenwoordig. Begin alleen niet over de accuduur.

Wie deed het eerst?
Draadloze gamecontrollers waren een futuristische mijlpaal, dus er werd al sinds de jaren 80 mee geëxperimenteerd. De resultaten voor onder andere de Atari 2600 werkten voor geen meter. Degene die de eer verdient is toch echt Nintendo met de Wavebird voor de GameCube. Ja, de controller was saai grijs, had een dikke reet en leverde z'n rumblefunctie in. Maar potdomme, je kon bij de buren zitten en via het wc-raam nog steeds Metroid Prime in je slaapkamer spelen. Zo goed werkte hij gewoon! ✖

INNOVATIES DIE (BIJNA) ZIJN UITGESTORVEN

DE SCROLLBAL
De scrollbal zat in de controllers voor de Philips CD-i en de Apple Pippin, maar tegenwoordig zie je ze alleen nog op het bureau bij kantoortijgers met een muisarm.

DRAAIKNOP
Ja kinders, zo speelde je vroeger Pong. Met een draaiknop, alsof je met de autoradio aan het kloten bent.

DRIE HANDVATTEN
Nintendo was bang dat mensen 3D-gaming te moeilijk zouden vinden en dus gaven ze de Nintendo 64-controller wel drié handvatten. Ach ja... ze gaven ons ook Mario 64 en Ocarina of Time, moet je maar denken.

CIJFERKNOPPEN
De eerste telefoons hadden cijferknoppen en de eerste gamecontrollers hadden dat ook. Kon je er ook mee bellen? Hahaha, nee, natuurlijk niet. Dat zou nog handig zijn.

JOYSTICK
Niet te verwarren met de analoge stick, dit zijn de écht lompe joysticks. Een soort tussenstation van de speelhal naar de woonkamer. Indrukwekkend ogen ze zeker, maar je had er niks aan, want ze werkten amper beter dan een simpele D-pad.

EEN REVOLVER
De Coleco Telstar Arcade had een realistisch uitziende revolver uit z'n console hangen. Only in America!

DELIVER US MARS

HOUSTON, WE HAVE A FRAMERATE PROBLEM!



Het is geen geheim dat Florian fan is van JRPG's en naast games liefde heeft voor auto's, maar wist je ook dat de vrolijke snuiter al sinds hij een klein ventje was fascinatie heeft voor de ruimte? En nu mag hij met een raket naar Mars!



Ik kan genieten van sciencefictiongames/-films/-series, mits ze niet té over the top zijn. Zodra het verhaal erg vergezocht of onrealistisch wordt haak ik namelijk af, maar als het ergens nog plausibel is en misschien zelfs wel een blik geeft op onze toekomst, ga ik er keihard op. Dat is de reden waarom ik zo heb genoten van Deliver Us The Moon, en nu van Deliver Us Mars.

Helium-3

De games vertellen een verhaal over hoe alle natuurlijke bronnen op aarde steeds verder op raken, waardoor de planeet onbewoonbaar wordt. De mensheid moet op zoek naar een oplossing en die wordt gevonden op de maan, in de vorm van Helium-3-energie, die via een geavanceerd systeem naar de aarde gestuurd kan worden. Dit gaat een tijd goed, maar op een dag komt er ineens geen energie meer vanaf de maan binnen op aarde. Ook de communicatie met de maanbasis stopt abrupt. Met de allerlaatste energie op aarde wordt er een raket richting de maan gelanceerd. Aan jou de taak om uit te vinden wat er gaande is en de energiestroom naar de aarde weer op gang te brengen.



weetje • weetje
Er zitten een paar geinige Nederlandse easter-eggs in de game, dus doe lekker rustig aan en probeer alles te ontdekken.

Cliffhanger

Dit is de opzet van het verhaal van Deliver Us The Moon in een notendop, maar al snel leer je dat het verhaal uit veel meer lagen is opgebouwd: dilemma's, gevoelens, spanning en zelfs verraad. Zonder ook maar iets te spoilen, eindigt de game met een gigantische cliffhanger waar ik serieus al een jaartje of twee over nadenk. Dat is exact waar Deliver Us Mars verdergaat.

Het is opnieuw het meeslepende verhaal dat me van begin tot eind bij m'n strot pakte. Het zit ijzersterk in elkaar en is bij vlagen ontzettend spannend, en dit in combinatie met epische setpieces als de maan, ruimtestations en uiteraard Mars maakt deze game verplichte kost voor sci-fi-liefhebbers. Maar een echte gamers-game is het helaas niet, en wat gameplay betreft is er nog steeds flink wat winst te behalen.

"Het verhaal is niets minder dan meesterlijk."

Lara Croft

Net als zijn voorganger is Deliver Us Mars een adventure-puzzelgame met een laag tempo. Hij wordt zowel in first-person als third-person view gespeeld en in de basis ben je eigenlijk steeds bezig met het onderzoeken van je omgeving en het oplossen van puzzels om verder te komen. De game is daarbij behoorlijk scripted; je hebt weinig vrijheid. Vooral Deliver Us The Moon is een soort halve interactieve film te noemen.

In Deliver Us Mars zit iets meer vrijheid en de hoofdrolspeel-



Deliver Us Hars.



weetje • weetje
Deze game is ontwikkeld door KeokeN, in Hoofddorp!



Deliver Us Bars.

ster heeft zelfs aspiratie om de space-Lara Croft te worden. Ze moet regelmatig klimmen met pikhouwelen en er worden 'Uncharted-achtige' trucjes uitgehaald, maar ondanks dat ik kan waarderen dat er wat meer gameplay in zit, ben ik niet zo'n fan van de uitwerking. Het is namelijk net even iets te lomp. Zo moet je met de stick aangeven waar je de pikhouwelen plaatst, maar dat werkt niet altijd even lekker, waardoor je net iets te vaak misgrijpt en naar beneden valt. Het systeem mist een flinke polijstbeurt, en helaas moet ik dat eigenlijk van de hele game zeggen.

Technische staat

Deliver Us Mars is op alle fronten een stuk grootser dan zijn voorganger, maar dat is helaas ten koste gegaan van z'n technische staat. De game is namelijk behoorlijk buggy. Ik heb meerdere keren vastgezeten met m'n personage en saves opnieuw moeten laden, en kon zelfs een keer een puzzel niet oplossen omdat er iets cruciaals niet was ingeladen.
Oh man, en de framerate is op onlogische momenten zó schokkerig dat ik er misselijk van werd. Deze problemen werden gelukkig steeds minder door twee patches gedurende de reviewperiode, maar het is nog steeds verre van perfect. Hopelijk kan ontwikkelaar KeokeN eraan blijven werken de komende tijd.
Dus ja, de gameplay is verbeterd en uitgebreider, maar nog steeds niet zo heel boeiend. En technisch gezien moet er nog flink gesleuteld worden, maar als ik heel eerlijk ben maakt het allemaal geen hol uit. Het verhaal is niets minder dan meesterlijk en de manier waarop het verteld wordt is memorabel. Ik zal er de komende tijd in ieder geval nog flink over nadenken.

TERSCHELLING

Mijn familie bezit huisjes op Terschelling, waardoor ik er al mijn hele leven regelmatig kom. Een van mijn leukste herinneringen van vroeger is hoe mijn vader me ver na bedtijd 'stiekem' uit bed haalde, om op heldere nachten samen in de duinen te kijken naar de vallende sterren. Ik vond dat oneindig diepe zwarte gat toen al magisch, en nu eigenlijk nog steeds.



Deliver us VARs.

SCORE 80

Deliver Us Mars heeft een polijstbeurt nodig, en ondanks de toevoeging van wat extra gameplayelementen en iets meer vrijheid ten opzichte van zijn voorganger, is het nog steeds geen gamers-game. Het verhaal en de epische setpieces maken echter alles goed.

FLORIAN



Als je alles wil ontdekken ben je wel tien uur bezig.

10 UREN



BASICS
ADVENTURE-PUZZELGAME
KEOKEN INTERACTIVE/ FRONTIER DEVELOPMENTS
1 SPELER
OUT NOW

SEASON: A LETTER TO THE FUTURE

EEN FIETSTOCHT OM NIET TE VERGETEN



REVIEW PC PS4 PS5

Het is al weer een paar jaar geleden dat Marvin dagelijks naar de redactie fietste voor zijn stage, en nóg langer geleden dat hij dagelijks bijna 30 kilometer aflegde om bij z'n middelbare school te komen. Maar hee, fietsen kun je niet verleren, toch?



Om mijn fietsgloriedagen te herleven werd ik op een game gezet waarin een fiets je enige vervoersmiddel is. Maar al snel blijkt in Season: A Letter to the Future dat je fietsen wel degelijk kunt verleren. Althans, het voelde de eerste twee uren alsof ik er voor het eerst op stond. De adaptive triggers van de PS5-controller werken namelijk totaal niet lekker in combinatie met de fietsmechanics (links, rechts, links, rechts) in deze game waarin je een bijzondere wereld ontdekt. Bij het optrekken zijn de triggers extra zwaar – Carpaal Tunnel Syndroom krijg je er gratis bij! – en de besturing met het linkerpookje is om te janken als je even een snelle draai wil maken. Daar komt bij dat het hoofdpersonage abrupt van de fiets stapt zodra je ook maar een kiezelsteen raakt, en dat je fiets regelmatig à la ET de lucht in schiet zodra je bergafwaarts rijdt, waarna je rond blijft zweven tot je weer een contactpunt met de grond hebt gevonden.

Eerstejaarsstudent

Nee, qua mechanics en techniek was ik niet onder de indruk van Season, en aan het begin viel me vooral op hoe wisselvallig de voice-acting is en hoe ontzettend vaag het verhaal in elkaar steekt. Het eerste wat je doet is thuis bepaalde objecten van sentimentele waarde uitzoeken, zodat je moeder herinneringen kan vergeten die jou op je aanstaande reis zullen beschermen in de vorm van een ketting. Ja, lees dat nog maar een keer. Als je nu denkt 'wat is dit voor hippie shit?!', dan kan ik je adviseren om met een boog om deze game heen te fietsen.

Ik dacht dat níét, maar kon tegelijkertijd niet aan de opvatting ontsnappen dat Season is geschreven door een groepje eerstejaars studenten Engels die net drie lessen Poëzieanalyse hebben gevolgd (ik kan het weten, ik was zo'n Nederlandsstudent). Elke scheet en druppel water wordt vergeleken met het leven, de dood, hoop, verlies, en ga zo maar door. Het kwam het eerste uur echt mijn strot uit, helemaal toen ik erachter kwam dat praktisch het enige wat je doet het vastleggen van de omgeving is. Je maakt foto's van van alles en nog wat, en richt je microfoon op elke bron van geluid die je maar tegenkomt. Aan elk van die dingen wordt dan een zinnetje of twee uit het handboek Poëzie 101 gekoppeld, en als je dat vaak genoeg doet kun je in elke omgeving jouw plakboek vullen met foto's, tekeningen en geluiden.



Seizoensovergang

Waarom? Het Seizoen ™ komt ten einde, en dat is blijkbaar een stuk heftiger dan de overgang van de lente naar de zomer. Het huidige seizoen startte namelijk ten einde van een grote oorlog, en de meeste mensen herinneren zich er helemaal niets van. Het dorpje waar jij vandaan komt is opgericht om ervoor te zorgen dat die massale vergeetachtigheid bij de volgende seizoensovergang niet plaatsvindt – in ie-



der geval voor zijn inwoners –, maar jij hebt daar geen vrede mee. Jij wilt dat het huidige seizoen niet vergeten wordt, en trekt de wijde wereld in om Tieng Valley en haar inwoners voorgoed vast te leggen.
Gelukkig kan ik zeggen dat ik, eenmaal in Tieng Valley aangekomen, echt begon te genieten van Season. De game is namelijk beeldschoon; je moet niet naar de individuele grasprietjes kijken en ook niet al te lang stil staan bij bepaalde textures, maar het totaalplaatje is werkelijk om te smullen. Ik paste de instellingen aan zodat ik alleen met gebruik van het linkerpookje rond kon fietsen, en besloot de schilderachtige omgevingen in me op te zuigen terwijl ik helemaal zen door ze heen reed.

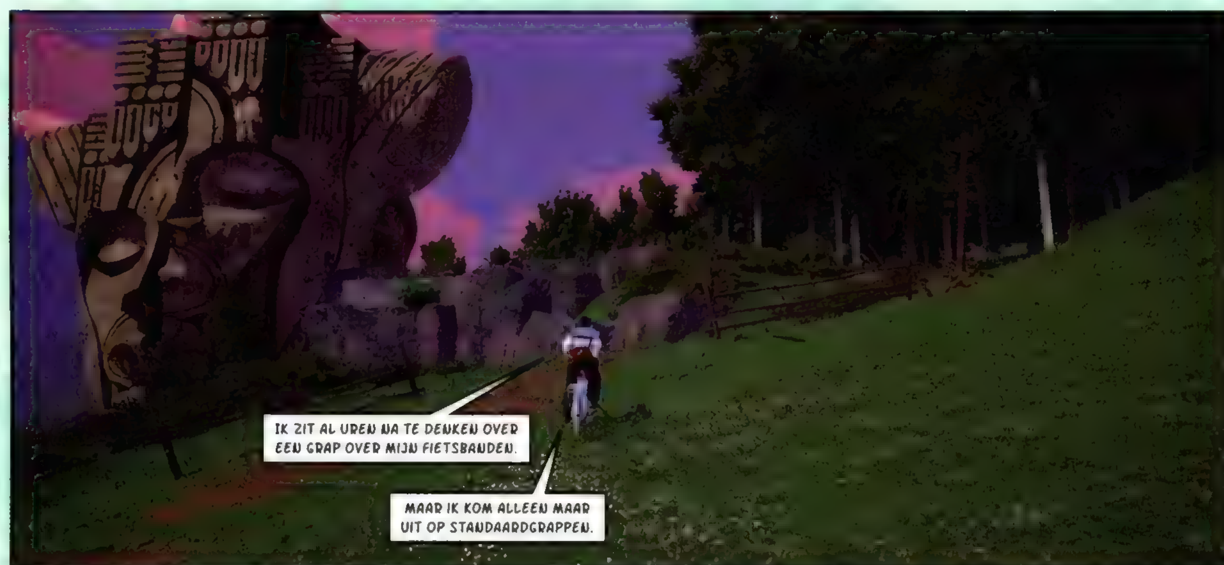
"Ik ben hoe dan ook blij dat ik heb doorgezet."

Puzzelstukjes

Tieng Valley dreigt niet alleen vergeten te worden, een organisatie genaamd de Grey Hands is haar inwoners ook nog eens aan het ontruimen omdat een nabijgelegen dam vernietigd moet worden, waardoor de vallei dreigt te overstromen. Een kunstenares wier werk verloren dreigt te gaan, een alleenstaande moeder die zoveel mogelijk herinneringen aan haar overleden man mee wil nemen naar haar nieuwe woonplaats, een monnik die liever niet uit de vallei vlucht; een handjevol inwoners blijft over, en het is aan jou om te leren wie zij zijn.
Bij de gesprekken met hen komt er nog wel wat van die zoetsappige poëzie kijken, maar daar werd ik totaal niet meer door afgeleid. Ik werd er zelfs door gepakt. Door hun menselijkheid, door hoe zij aankijken tegen herinneringen en het verleden ("We change the past every time we remember it"), en hoe zij al dan niet accepteren dat het leven nooit meer hetzelfde zal zijn. Hoewel de wereld nog altijd ontzettend vreemd is en ik herhaaldelijk 'what the fuck??' heb gedacht – zo is er een 'ziekte' waardoor mensen níéts meer kunnen vergeten, zijn er drie goden die allemaal iets met herinneringen te maken hebben, en kan jouw personage zelfs haar naam vergeten door naar een van hen te bidden – vallen er steeds meer puzzelstukjes op hun plaats, en snap je steeds meer van wat de game over probeert te brengen.

Vergeet-mij-nietje

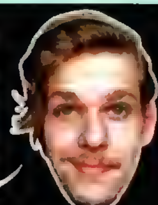
Na pakweg acht uur ben je wel klaar met Season, en heb je als je iedereen helpt ook wel de Platinum Trophy binnen. De conclusie van het verhaal is lang niet zo indrukwekkend als de melancholische en hartverwarmende momenten die je in de vallei meemaakt, maar ik ben hoe dan ook blij dat ik heb doorgezet. Deze indiegame laat op technisch vlak wat steken liggen, maar is overduidelijk gemaakt door een gepassioneerd groepje ontwikkelaars dat een bijzonder verhaal wilde vertellen. En dat is gelukt, want er zijn weinig games zoals Season. Een hoop gebreken, maar ook een hoop mooie momenten. En hee, zo is het leven ook, en dat is iets om nooit te vergeten.



SCORE **75**

Season: A Letter to the Future laat qua techniek en voice-acting wel wat steken vallen. Maar als je doorzet en niet afgeschrikt wordt door wat aanvankelijk klinkt als goedkope poëzie, vind je een game die enkele mooie, melancholische overpeinzingen heeft om te delen, bovenop haast meditatieve gameplay in een prachtige omgeving.

MARVIN



En dan heb je alle achievements ook wel binnen.

8 UREN



BASICS

FIETSGAME
SCAVENGERS STUDIO
1 SPELER
OUT NOW

DEAD SPACE

NECROFOBIE IS EUFORIE

In Dead Space vecht Isaac Clarke tegen Necromorphs: een soort mix van een xenomorph en een zombie. Het opnieuw uitbrengen van Dead Space zou je kunnen zien als necrolucrum: geld verdienen met de game van een dode studio. Maar Wouter is er cool mee, zolang ze de doden maar met respect behandelen.



Visceral Games, ooit bekend als Redwood Shores, is in 2017 'defunct' verklaard door hun uitgever Electronic Arts. Het zal destijds vast een logische beslissing zijn geweest, eentje waarvoor mannen in dure pakken ongetwijfeld best lang om grote tafels heen gezeten hebben, goochelend met geldbedragen. Maar het is, wat mij betreft, een van de pijnlijkste sluitingen in de geschiedenis van videogames. Nu helemaal, want ik was altijd al fan van Viscerals Dead Space-serie, die met deel 2 z'n hoogtepunt en met 3 z'n dieptepunt bereikte, maar inmiddels kan ik met zekerheid zeggen dat ook het eerste deel een ware survivalhorror-klassieker is. Dead Space verdient namelijk eindeloos veel lof. Het is John Carpenters The Thing gemixt met James Camerons Aliens, in gamevorm. Het is een van de beste survivalhorror-games ooit. Qua audio en muziek is Dead Space niets minder dan een triomf. Je zou zelfs zo ver kunnen gaan om het een van de beste sciencefiction-games ooit te noemen, zonder dat je gekke dingen zegt.

> "Hopelijk is Dead Space 2 straks ook aan de beurt."

DoodSimpel de beste

Het hoge kaliber van Dead Space zit voornamelijk in de beginselen van de game: de ontzettend mooie, goed in de spelwereld verankerde, maar ook lekker te gebruiken User Interface is bijvoorbeeld niet minder dan legendarisch in videogameland. Het verhaal, met The Marker en de daaromheen gebouwde Unitology-religie als basis, werkt op alle fronten en is nog steeds kneiterfreaky en effectief.

Dan is er de fantastische setting van de game, een 'Planet Cracker' genaamd de USG Ishimura; niet alleen een knap stuk leveldesign, maar ook een ontzettend atmosferische ruimteschip vol met ruimtes die daadwerkelijk een functie lijken te hebben.

De gameplay is ook zeker niet verkeerd, met intense third-person-actie die ergens tussen survival en shooter in zit. De vijandelijke Necromorphs vormen een constante bedreiging, maar Isaac Clarke staat zeker z'n mannetje met een keur aan industrieel gereedschap dat, toevalligerwijs, prima te gebruiken is om alien-zombies aan stukken te schieten, laseren, snijden en zagen. Het afhakken van monsterlijke ledematen is precies gimmicky genoeg om uren lang vermakelijk te blijven, en de afwisseling in de tegenstand is uitermate sterk gebalanceerd.

Denk Space

Een ander onderdeel van de gameplay zijn de puzzels, die soms groots en overweldigend zijn, of voor simpele, snelle mentale bevrediging zorgen. Het ene moment ben je in zero-gravity een baken op een gigantisch brok



planeet aan het plaatsen, het volgende bewijst Isaac zich als engineer wanneer hij de gigantische motoren van de Ishumura aan de praat probeert te krijgen. Sowieso draait deze besluitvaardige protagonist nergens zijn hand voor om: voor elk probleem heeft hij wel een oplossing. Van het verwijderen van een enorme kwak ranzig ruimtewezenweefsel dat zich aan de romp van de Planet Cracker heeft bevestigd, tot aan het opsnorren van een Mengele-achtige, religieus fanatieke psycho-dokter en het onschadelijk maken van een nucleaire raket: Isaac fikst het allemaal!

Ook een groot onderdeel van Dead Space' succes zijn de upgrade-mogelijkheden van zowel je wapens als het fantastisch vormgegeven pak van Isaac Clarke (R.I.G.). De 'nodes' die je in de upgrade-vertakkingen plaatst zijn misschien wel de fijnste collectibles in de geschiedenis van het medium. En dat is best bijzonder, want ze zijn vormgegeven als een soort hockeypucks en dus niet bepaald opvallend qua design. Het is een van de vele voorbeelden van hoe Visceral keer op keer de juiste designbeslissingen heeft gemaakt voor Dead Space, of ze nou vergezocht of voor de hand liggend zijn.

Dik Schouwspel

Het lijkt me best een duizelingwekkende opgave om Viscerals perfectionisme te verbeteren in een remake. Natuurlijk is het grafisch opkalefateren een voor de hand liggende stap, en dat is Motive in ieder geval goed gelukt. We hebben hier niet te maken met een grafische hoogvlieger zoals The Last of Us: Part I, maar veel scheelt het ook niet en het verschil met de originele Dead Space is gi-gan-tisch. Zowel op het gebied van resolutie, framerate, fijne details, licht- en donkereffecten en andere visuele effecten, als de personagemodellen, is dit een monumentale verbetering.

Maar eigenlijk zijn deze oppervlakkige aanpassingen bijna verwaarloosbaar met wat Motive daarnaast allemaal gedaan heeft om Dead Space up-to-date te maken. Kijk alleen al naar de performance-capture; twee van de belangrijkste personages, Zach Hammond en Kendra Daniels, zijn opnieuw gecast en dat maakt een groot verschil. De nu door Anthony Alabi en Brigitte Kali Canales gespeelde collega's van Isaac Clarke zijn namelijk vrij vaak redelijk »

THE CALLISTO PROTOCOL: HOE DAN?!

Glen Schofield was de gamedirector van de originele Dead Space, en heeft jaren later Striking Distance Studios opgericht samen met de voormalige general manager van Visceral Games. Blijkbaar hebben ze niet alle goede mensen meegenomen van de opgeheven studio, want The Callisto Protocol, de game die eigenlijk Dead Space voor een nieuwe generatie had moeten zijn, komt op gigantisch veel vlakken tekort. Marvin gaf de game een 58, en ik snap dat volledig, want Schofield en zijn team hebben zo weinig van Dead Space' succesformule weten te repliceren, dat het bijna lijkt alsof ze niet goed hebben opgelet tijdens hun dagen bij Visceral. Spanningsopbouw, de kracht van het verhaal, de pure fun van de actie; The Callisto Protocol loopt vreemd genoeg op al die vlakken hopeloos achter op Dead Space, en weet de game eigenlijk alleen op het gebied van graphics te overtreffen. Dus mocht je de game van Striking Distance Studios geprobeerd hebben: was de smaak van teleurstelling uit je mond en waag je alsnog aan deze superieure remake.





» close-up in beeld in videocalls, en deze opnieuw opgenomen performances weten véél beter de drama van de stressvolle situaties in de game tentoon te spreiden. En nog beter, ze hebben nu ook iemand om mee te praten!

Niet meer DoodStil

Dead Space 2 vind ik om vele redenen superieur aan deel 1, maar een van de belangrijkste is wel dat Isaac Clarke niet meer een 'silent protagonist' is. Want hoewel ik in 2011 op vele gebieden een dwaas was, snapte ik wel dat een hoofdpersonage iets te zeggen moest hebben om een verhaal geloofwaardig te maken. 'Een man van weinig woorden' is tot daar aan toe, maar van geen woorden? Dat slaat nergens op. (Sorry, Link, Doomguy, Gordon Freeman, etc., love you!)
Dit is een van de gebieden waarop Motive de eerste Dead Space gelijkgetrokken heeft met deel 2, tot mijn grote vreugde, want Isaac Clarke práát in deze remake, compleet met een bewegend gezicht! En niet zo'n beetje ook, want vol bravoure en zelfvertrouwen vertelt stemacteur Gunner Wright aan Kendra dat hij shit wel even gaat fixen en heeft hij conversaties met zijn vr... oh, sorry, dat is een decennia oude spoiler. Hoe dan ook, deze verandering is echt een enorme vooruitgang op het origineel, en niet alleen een verstandige, maar ook dappere beslissing van Motive. Het kan namelijk niet makkelijk geweest zijn om de game op dit niveau te herschrijven.

Diepere Sage

Over herschrijven gesproken, er is wel meer aan het verhaal van Dead Space gesleuteld: sommige scènes zijn veranderd om te zorgen dat ze meer impact maken (zo verandert de kapitein van de Ishimura nu op veel schokkendere, in-your-face-wijze in een necromorph), er is een beetje heen en weer geschoven met verhaalelementen (de Church of Unitology wordt bijvoorbeeld veel eerder geïntroduceerd en daarbij de geschiedenis die Isaac met deze religekkies heeft), de hele game bestaat nu uit één lang shot (net zoals God of War uit 2018) en er zijn sidequests toegevoegd waarin de bemanning van de Ishimura verder uitgediept wordt.

Al deze aanpassingen hebben wat mij betreft het gewenste effect, waardoor ik een stuk sneller dan in het origineel - voor zover ik me kan herinneren - het verhaal ingetrokken werd. Unitology is al vrij snel een angstaanjagende kerk van mafkezen, personages komen veel beter uit de verf en The Marker is vanaf het begin een angstaanjagend en ontzagwekkend object. De sidequests bestaan vooral uit een stuk backtracking en zijn erg fetchy, maar ze zorgen er wel voor dat je een veel beter beeld hebt van wat er

GEK WORDEN OP DE ISHIMURA

Een volslagen willekeurig, oorverdovend gegil. Violen die zo intens snerpen dat ze bespeeld lijken te worden door iemand die in doodsangst verkeert. Vaag gefluister dat een beetje klinkt alsof iemand als een waanzinnige over de intercom raaskalt. Gebeuk, gepiep en geschraap van allerhande machinerie. En dan telkens die teringherrie elke keer als iemand met Isaac videobelt! Qua audio doet Dead Space z'n uiterste best om je de stuipen op het lijf te jagen, terwijl het je ook het idee wil geven dat je moet twijfelen aan Isaac Clarke zijn mentale gesteldheid. Is het wel echt zijn vrouw die rondloopt op de Ishimura en contact probeert op te nemen met de dappere engineer, of speelt zijn hoofd spelletjes met hem? Per slot van rekening ziet Hammond ook overal Chen opduiken, in het gezicht van elke necromorph, dus wie zegt dat Clarke wel alles op een rijtje heeft? De manier waarop Dead Space met je hoofd fuckt doet me denken aan klassiekers zoals Endless Darkness, Silent Hill en Thief 3: Deadly Shadows, die toevallig allemaal uit de vroege jaren 2000 komen. Waarom wordt er de laatste decennia niet zoveel meer met onze geestelijke gezondheid gefuckt?





op de Ishimura is gebeurd, PLUS er zijn nog een aantal beloningen aan verbonden...

Doe maar die Sequel

De lijst van veranderingen die Motive heeft doorgevoerd in deze fantastische remake houdt trouwens niet op bij voorgenoemde, essentiële verbeteringen. Zo is het upgradesysteem wat meer gelijkgetrokken met dat van Dead Space 2 (nog een reden waarom ik dat deel beter vond), de UI en de map zijn verbeterd, wapens hebben getweakte secundaire schietmodi, de besturing is vooral in zero-gravity versoepeld, New Game+ ontgrendel je na het uitspelen, er is een geinig nieuw puzzelelement toegevoegd genaamd Circuit Breakers en nieuw is de zogenaamde virtuele 'Intensity Director', die op duizend manieren de spanning verhoogt door allerlei onverwachte situaties op Isaac z'n dak te gooien; van vijanden tot aan audio- en lichteffecten.

"John Carpenters The Thing gemixt met James Camerons Aliens, in gamevorm."

Zeker, het is pijnlijk dat Visceral niet meer bestaat en dat zij hun eigen creatie niet zelf onder handen hebben kunnen nemen. Maar ik vermoed dat ze het zelf niet beter hadden kunnen doen dan dit, want Motive heeft Dead Space met respect, kunde en een flinke dosis slimme dev-trucjes aangepakt, met een zwaar gemoderniseerd meesterwerk tot gevolg. Deze wrange testcase is wat mij betreft geslaagd, en hopelijk is Dead Space 2 straks ook aan de beurt. Het is moeilijk om je voor te stellen hoe, maar misschien kan Motive zelfs daar nog het een en ander aan verbeteren, buiten de graphics om. En dan zijn ze écht bezig met het perfectioneren van perfectie!

ZIEKE SECUNDAIRE SCHIETFUNCTIES EN MEER

Veel van de wapens in de remake van Dead Space hebben een nieuwe secundaire schietfunctie, waarvan sommige uit Dead Space 2 afkomstig zijn en andere wat tweaks hebben ontvangen. Nou vind ik de muur van vuur die je met de vlammenwerper kan creëren erg geslaagd, en ook de Asteroid Cutter van de Contact Beam voelt lekker machtig. Daarnaast kan je door middel van upgrade-nodes nog wat extra functionaliteiten ontgrendelen per gun, waarmee de gunplay (of toolplay, zo u wil) van Dead Space nog een tikje diepgaander wordt.



SCORE 97

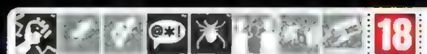
Dead Space is een regelrechte klassieker, een van de beste survival-horror-games ooit, en deze remake is van een vergelijkbaar niveau als de remake van Resident Evil 2. Niet alleen de graphics, maar ook de gameplaymechanieken, het verhaal en de algehele presentatie zijn flink verbeterd, op subtiele en soms rigoureuze wijze. Alles wat al briljant was (en dat is veel) is intact gelaten.

WOUTER



Een stukkie langer dan het origineel, helemaal als je Hard gaat.

20-30 UREN



BASICS
SURVIVAL-HORROR/SHOOTER
VISCERAL GAMES/ MOTIVE STUDIO/EA
1 SPELER
OUT NOW



REVIEW

PC PS5

FORSPOKEN

SOMS GEWELDIG, VAAK DOODSAAI

De aardse eenling die tegen wil en dank in een andere werkelijkheid terechtkomt en zich daar ontpopt tot koene held. Een concept dat voor gamers en anime- en filmliefhebbers als Dwayne geen geheim meer kent. Toch doet Luminous Productions' Forspoken een poging, die maar voor een klein deel slaagt.



"Ah daar issie weer: het isekai-genre", dacht ik toen ik een van de eerste trailers voor Forspoken bekeek. De conventies van het Japanse subgenre - iemand als jij en ik wordt getransporteerd van de Aarde naar een andere wereld waar avontuur en heldendom lonkt – droop ervanaf, en in het eindproduct staat het concept nog altijd overeind.

In Forspoken wordt weeskind Frey Holland van het bendeleven van New York geteleporteerd naar het magische rijk Athia. Het rijk wordt geteisterd door een duistere kracht genaamd The Break, die elk mens en dier aantast. Frey is hier echter immuun voor, wat haar de perfecte persoon maakt om The Break te bevechten.

De pratende armband die Frey ineens om haar rechterarm heeft blijkt daar ook goed bij te helpen: hij geeft Frey magische krachten. Een perfecte verbetering voor haar parkourskills, want de magie versnelt haar aanzienlijk en laat haar hoger springen en klimmen. En dat is nodig om Athia supersnel te doorkruisen.

Uitgestrekt, veelbewogen, maar leeg

Want doorkuisen zul je in Forspoken! De magische wereld is gigantisch en onderverdeeld in vier regio's met elk eigen terrein. Daarin liggen kansen voor de makers om de besturing van de magische parkour die Frey gebruikt lekker te variëren. De basisbediening van rondje ingedrukt houden en de linkerstick een kant opduwen blijft echter altijd hetzelfde. Bij het klimmen ben je rondje vooral aan het spammen om sprongen aan je klauterpartij toe te voegen. Lanceerpunten op sommige rotsen zorgen voor een klein beetje variatie, omdat je vierkantje ingedrukt moet houden terwijl je mikt op het punt dat je nodig hebt. De game pauzeert echter volledig tijdens het mikken, wat alle vaart uit het parkouren haalt.

De wereld zelf is bezaaid met activiteiten, die allemaal worden aangeduid met icoontjes. De bijbehorende beloning die je voor de desbetreffende activiteit krijgt, staat ook aangegeven. Er is een visueel geleidingssysteem dat je met de driepuntstoetsen bedient, maar dat heb je helemaal niet nodig als een icoontje op het scherm letterlijk aangeeft waar je naartoe moet. Je bent dus constant richting een icoontje aan het rennen en weet ook al wat de beloning is. Elk gevoel van verwondering en ontdekking in de open wereld wordt dus al morsdood getrapt voordat het tot wasdom kan komen.

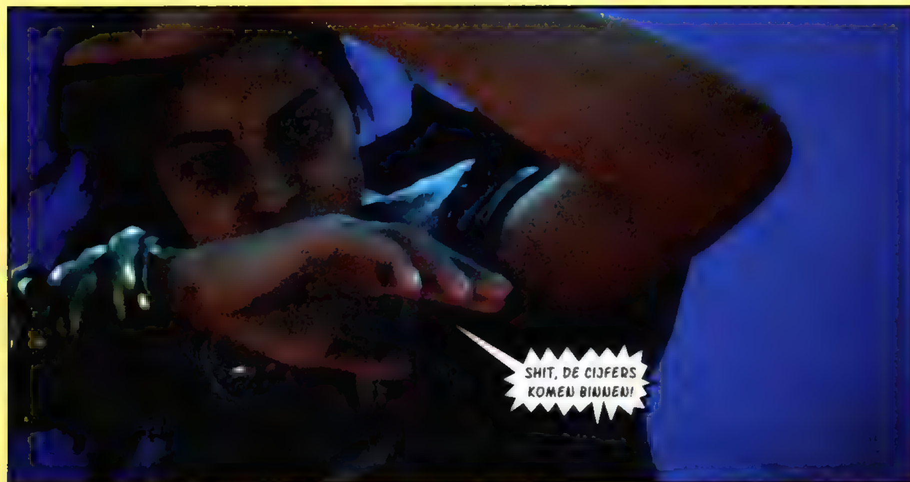
De activiteiten zelf zijn vooral gefocust op vechten en het levelen van Frey, mana verzamelen om nieuwe spreuken te leren en de landkaart blootleggen. Zo vind je verschillende torens die nieuwe stukken land en activiteiten onthullen, ontdek je safehouses genaamd Pilgrims en bevriend je schattige katjes die je daar vervolgens terugvindt. Andere voorbeelden zijn ondergrondse doolhoven en verborgen grotten, die vooral heel veel gevechten en een beloning bieden. Het zijn bovenal vehikels om Forspokens vechtsysteem tentoon te stellen. Verhaal staat hierdoor voor mijn gevoel toch op de tweede plek.

Egoïstisch wicht

Het gaat echter te ver om te zeggen dat Forspoken helemaal geen verhaal bevat: Frey is immers gestrand in een vreemde fantasiewereld en wil aanvankelijk alleen maar terug naar huis. Bijna iedereen die ze tegenkomt in Athia ziet ze als een mogelijk hulpmiddel om terug naar New York te komen. Ze is aanvankelijk blind voor alle problemen die The Break veroorzaakt voor de inwoners van Athia's enige overgebleven stad Cipal.

De aanwezigheid van Athia's vier machtigste tovenaressen verandert de zaak nogal. The Break lijkt deze zogeheten Tanta's van grote beschermers veranderd te hebben in gigantische boosdoeners en Frey moet hen, samen met haar nieuwe armband, bevechten.

De twee ruziën er aanvankelijk wel volop op los: Frey gebruikt taal waar Cuff geen reet van snapt en de armband zelf kan het op zijn beurt niet laten om Frey constant te kleineren. Het moet voor geinige buddy cop-dynamiek zorgen, maar doordat dit constant wordt herhaald, soms met exact dezelfde dialogen, irriteert het heel snel. De relatie tussen Frey en Cuff zal later flink veranderen, maar die dynamiek wordt nooit losgelaten, terwijl het dramatische gehalte richting de climax van het verhaal flink omhooggaat. Hierdoor





voelt het script van Forspoken vooral erg toondoof aan; het ene moment is het een actiecomedy, het andere moment weer een Griekse tragedie.

Snel en spectaculair

Wat ik juist vreet als zoete koek is het vechtsysteem van Forspoken, dat letterlijk magisch aanvoelt. Het systeem bestaat uit het gebruik van spreuken en vergt voornamelijk begrip van de besturing en het systeem van zwaktes en sterktes.
Spreuken worden onderverdeeld in twee soorten: aanvallend (R2) en ondersteunend (L2). Aanvallende spreuken kun je altijd gebruiken, ondersteunende spreuken hebben cooldowns. Schop je lang genoeg kont met al je spreuken? Dan ontgrendel je een extra sterke en schermvullende Surge-spreuk. Rondje en driehoekje zijn ook belangrijke toetsen, die je respectievelijk gebruikt om te ontwijken en aanvallen te pareren.
Het systeem van zwaktes en sterktes is gebaseerd op de vier spreukensets (steen, water, vuur en elektriciteit) die Frey ontgrendelt tijdens het verhaal. Daar wordt het bekende steen-papier-schaarprincipe op toegepast. De ene soort is zwak tegen de andere, en er is een spreuk die neutrale werking heeft. Snel uitvogelen

"Het ene moment is het een actiecomedy, het andere moment weer een Griekse tragedie."

welke spreukenset het beste werkt op een vijand is dus het devies en daar helpt de Scan-functie van Cuff bij. De mogelijkheid om met één toetsencombinatie van spreukenset te wisselen, maakt dit proces net wat vloeiender.
Ben je bereid om je in de eerste paar uren even te verdiepen in de besturing en de systemen, dan rijg je als een supermachtige magiër de ene spreuk aan de andere, gebruik je watertornado's om inkomende vuurzeeën teniet te doen en laat je de grond onder de voeten van je vijanden beven. Doe je dit niet, ontwijk je slecht en pareer je weinig, dan leg je het op de normale moeilijkheidsgraad keihard af tegen sterke vijanden. Helemaal als je al twintig uur of langer onderweg bent. Overleven wordt iets makkelijker door het gebruik van uitrusting. Frey verzamelt mantels, kettingen en nagellakpatronen, die uitrustbaar zijn met buffs voor vaardigheidspunten of gevechtseffecten.

Kort en bondig

Het fijne vechtsysteem wordt toch overschaduwd door een stuk minder fijn aspect van de gameplay: de loop die je volgt in het hoofdverhaal is bijna altijd hetzelfde.
Je reist naar zogenoemde Depths of Corruption, plekken waar The Break het sterkst is en waar een groot baasgevecht wacht. Onderweg kom je allerlei openwereldactiviteiten tegen. Als de eindbaas is verslagen keer je terug naar Cipal, waar je beleeft wat de gevolgen zijn van Freys eindbaasgevecht.
Je herhaalt deze gameplaylus totdat de aftiteling begint te lopen. Bij mij gebeurde dat na zo'n vijftien uur. Dat vond ik kwaadmakend kort, vooral omdat co-regisseur Takeshi Terada in september nog zei dat het verhaal dertig tot veertig uur duurt. Dat je je als maker een handvol uurtjes vergist bij zo'n uitspraak kan ik me nog een klein beetje voorstellen, maar we hebben het hier over een verhaal dat minstens de helft korter is. Dat mag je de speler niet voorhouden, en dat reken ik Luminous echt aan. 



SCORE 64

Forspoken heeft een geweldig vechtsysteem, een toffe manier om jezelf door de spelwereld te bewegen, minuscule laadtijden en wordt op acceptabele wijze gepresenteerd. Helaas zorgen de zwakke dialogen, het veel te korte verhaal en de zielloze open spelwereld vol repetitieve activiteiten ervoor dat het middelmatige niveau maar op enkele momenten wordt overstegen.

DWAYNE



Aan kwantiteit ligt het niet als je de kaart van Athia bekijkt, maar of het ook lang leuk blijft...

36 UREN



BASICS
ACTIE-RPG
LUMINOUS PRODUCTIONS/ SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW



REVIEW META QUEST

GRID LEGENDS

Als je VR-racing-games wil spelen op de Quest zijn er een paar geinige, super over-de-top arcade-games beschikbaar, maar als je het iets serieuzer wil aanpakken moet je toch echt een krachtige PC hebben die de game aanstuurt via Oculus Link. En dat heeft een reden!
Toen Grid Legends voor VR werd aangekondigd voor de Quest-systemen, sprongen mijn wenkbrauwen omhoog van verbazing. Hoe kan zo'n zware game in godsnaam op de toch wel simpele mobile chips van de Quest draaien? Het moet dan haast wel een mega uitgeklede versie zijn met maar een paar auto's en tracks... Watte? Het is de volledige game? OMG, hoe dan?!
Nou, dat is eigenlijk vrij simpel. Ontwikkelaar Codemasters heeft het voor elkaar gekregen om Grid Legends draaiend te krijgen op de Quest door alle visuele toeters en bellen zo hard terug te schroeven dat het letterlijk pijn doet aan je ogen. Gruwelijk onacceptabel is een understatement, en ik begrijp werkelijk niet waarom ze de game hebben uitgebracht.
De resolutie is zo laag dat de auto's en omgevingen zelfs van dichtbij nog steeds het best te omschrijven zijn als wazige vlekken, die pixel-achtig voor je snuffend heen en weer schuiven. Het is verschrikkelijk, en dat niemand bij Codemasters heeft gezegd dat dit echt niet kan, is ondenkbaar. De pop-up als je ook maar iets verder kijkt dan de neus van je auto lang is, komt uit het PSX-tijdperk. En zelfs dan doe ik de originele PlayStation te kort, want de eerste Gran Turismo in VR zou er beter uitzien dan Grid Legends. Daarnaast, en dat is het ergste van alles, is deze belachelijke downgrade nog steeds niet genoeg om de game in een strakke framerate te laten draaien. Zelfs in deze staat heeft de Quest moeite om de 90 fps aan te houden, en dat is doodzonde nummer 1 in VR-games. Zodra de game ook maar een paar frames dropt word je kotsmisselijk, zeker in een snelle game als deze.
En alsof dat nog niet genoeg is kan je alleen in de first-person view spelen, zijn er geen spiegels en heeft het dashboard amper details. Je weet dus vaak niet eens in wat voor auto je rijdt en je moet constant fysiek je hoofd alle kanten op draaien om te zien wat er naast je en achter je gaande is en dat, samen met een onstabiele framerate, maakt het een haast onspeelbare VR-ervaring. WTF Codemasters, ga je schamen!

SCORE:



KOTSGEHALTE:

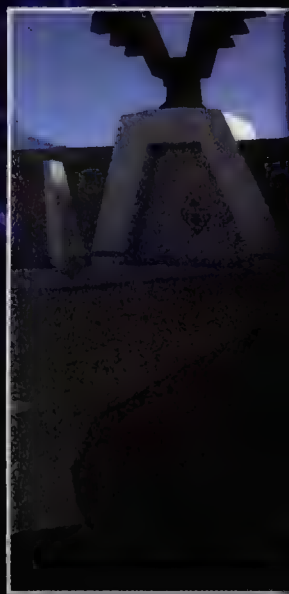


PlayStation VR2

PlayStation VR2 staat op het punt om uit te komen, maar helaas net na de deadline van deze PU. Verwacht volgende maand dus een uitgebreid verslag van de nieuwe VR-headset van Sony, inclusief de beste launchgames!







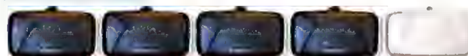


REVIEW META QUEST

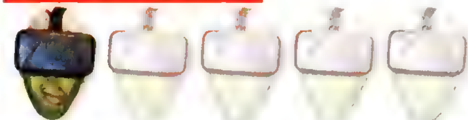
SILHOUETTE

Nadat de stoom uit mijn oren kwam en ik mijn ingewanden eruit heb gekotst door Grid Legends, komt de heerlijk rustgevende puzzelgame Silhouette als geroepen!
De controllers van de Quest zijn top en werken vaak heel goed voor het tracken van je handen, maar wat je misschien niet wist is dat de Quest 2 en Quest Pro ook echt handtrackingfunctionaliteit hebben. De camera's op de headset kunnen je handen en vingers volgen en Silhouette maakt daar op een bijzondere manier gebruik van.
Silhouette speel je namelijk volledig zonder controllers en in-game zie je dan ook alleen je handen. Stel je dan voor dat er een spotlight achter je staat, waardoor er een schaduw van je handen voor je wordt geprojecteerd op een wit scherm. Iedereen heeft weleens op de muur met de schaduw van z'n handen een figuur of dier gemaakt, toch? Dat is het idee achter Silhouette.
In de game moet je vervolgens een klein poppetje door een leveltje zien te loodsen door met de schaduw van je handen te spelen. Maak bijvoorbeeld een brug door je hand plat en verticaal te houden, zodat hij er overheen kan lopen, of houd water tegen door je handen als een dam te gebruiken.
Je kunt daarnaast bepaalde obstakels in het level beïnvloeden met je schaduw, door ze bijvoorbeeld aan de kant te schuiven of op te pakken. Soms moeten obstakels echter stukgemaakt worden en dat doe je letterlijk door met je vingers een pistool uit te beelden, waardoor er in-game een pistool verschijnt, waarmee je kunt schieten door je 'triggerfinger' te bewegen. Zo cool!
In bepaalde gevallen moet je zelfs de lamp achter je heen en weer schuiven, wat een grote invloed heeft op alle schaduwen in het level. En ja, dat is verdomd leuk! De oplossing ligt vaak niet zo voor de hand (LOL) als je in eerste instantie denkt en de moeilijkheidsgraad gaat per level flink omhoog, wat de voldoening van het halen van een level groot maakt.
Het enige dat echt jammer is, is dat de handtrackingfunctionaliteit van de Quest 2 niet perfect werkt. Regelmatig detecteert de game niet dat je een pistool maakt met je vingers, of verliest hij de tracking van je handen volledig voor een paar seconden. Dat is vervelend, maar over het algemeen werkt het okay, en Silhouette is een van de weinige games die op zo'n leuke manier gebruik maken van deze technologie. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:







OOK GESPEELD

ER IS OOK GENOEG ANDERE GAMEMAGIE TE BELEVEN



OM TE HUILEN



Titel: **A Space for the Unbound**
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 19,99

Life is Strange is de eerste game waar ik om moest huilen. Binnen drie afleveringen werd ik verliefd op de personages en de muziek, om vervolgens he-le-maal te worden gesloopt. Dat is de reden dat ik tegenwoordig elke game probeer die er ook maar een beetje op lijkt. **A Space for the Unbound is een van de weinige die de vergelijking waardig is.**

Misschien heeft het iets te maken met de setting: het Indonesië van de jaren 90. Een plek waar ik ondanks m'n roots enkel over kan speculeren, maar prachtig tot leven komt door fantastische pixel art. Het heeft vast iets te maken met het fenomenale kleurgebruik of de indrukwekkende animaties die me doen denken aan Ninja Turtles: Shredder's Revenge.

Als hoofdpersoon Atma **los je verschillende puzzeltjes op in je thuisdorp, waarvan de meeste behoorlijk simpel zijn.** De interessantste draaien om Spacediven: in het brein van iemand anders duiken om ze uit de brand te helpen. Dat is waar het bovennatuurlijke om de hoek komt kijken; A Space for the Unbound geeft langzaam prijs dat er iets niet helemaal klopt.

In elk hoofdstuk ontdekken Atma en zijn vriendin Raya meer over wat er aan de hand is. **Dromen, visioenen en vreemde gebeurtenissen doorbreken de dagelijkse sleur** van hun tienerleven, al zijn het de meest wezenlijke dingen die zo'n indruk op me maken. Verspreid over het verhaal vind je gevallen van misbruik, depressie en andere heftige zaken. Wees dus gewaarschuwd.

De game zit gelukkig wel vol met katten, die je allemaal kunt aaien en een naam kunt geven. A Space for the Unbound is dus écht een bijzondere game, die zich kan meten met het Life is Strange waar ik zo van hou.

SCORE 90







MIDNIGHT IDIOT



Titel: **Marvel's Midnight Suns: The Good, the Bad, and the Undead**
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 14,99 euro

Mijn favoriete game van 2022 heeft z'n eerste DLC gekregen en het kostte me een flink potje wilskracht om niet meteen zes pagina's te reserveren voor dit heugelijke gegeven! Ware het niet dat Marvel's Midnight Suns uitgebreid wordt met Deadpool, ingesproken door Nolan North, **een personage en een stemacteur waar ik een beetje een haat-liefdeverhouding mee heb.**

Hoewel er best humor in Midnight Suns zit, is het verre van een comedy en ik had het idee dat de toevoeging van de vierde muur brekende Merc With a Mouth nogal een stijlbreuk zou zijn. Maar daarmee onderschatte ik het zeer capabele schrijversteam van Firaxis, **want zij hebben Wade Wilson z'n gesodemieter op knappe wijze een plek weten te geven tussen de andere superhelden**, waarbij vooral Blade moeite heeft met z'n bullshit.

Overigens komt die vampierjager in deze DLC wel goed tot z'n recht, want The Good, the Bad, and the Undead kent nieuwe vijanden die precies in Blades straatje passen. Drie keer raden wie de 'Undead' uit de titel kunnen zijn! Deze nieuwe bedreiging wordt geleid door de kleindochter van Red Skull, Sin, en in de strijd tegen deze dame met een flink aangedikt, Duits accent, **speel je door een handvol missies en krijg je een paar nieuwe research-doelen** (na het completeren van eentje daarvan komt er een pretty coole Deadpool-bus achter de Abbey te staan).

Als personage is Deadpool overigens een aardige toevoeging aan het team, alhoewel een niet heel spectaculaire. Met z'n guns en zwaarden lijkt hij wel wat op Blade, hoewel z'n moveset daar wel voldoende van verschilt om niet inwisselbaar te zijn. Want als hij niet gewoon met z'n zwaarden hakt of z'n pistolen leegt, **dan doet Deadpool natuurlijk z'n best om grappig te zijn met skills zoals All Together Now en Pain Pinata.** Precies de reden waarom ik een haat-liefdeverhouding met het personage heb, want zo héél grappig is het ook alweer niet en dat blijft het zeker niet na ze tientallen keren gebruikt te hebben. Daarnaast maakt Nolan North heus iets leuks van de zelfgenezende grappenmaker, hoor, maar het is verre van een Ryan Reynolds en ergens een beetje een makkelijke keuze.

Niettemin is The Good, the Bad, and the Undead een leuke DLC die duidelijk laat zien wat Firaxis nog allemaal kan doen met Midnight Suns via aanvullende content. **Natuurlijk worden de al aangekondigde Morbius, Venom en Storm allemaal een beetje van het hoofdverhaal losgetrokken personages** (net zoals de DLC-characters in Mass Effect 2 dat waren), en dat is Deadpool ook, maar ik neem elke reden om weer de Abbey Grounds te betreden met grijpgrage handjes aan. Zelfs al is die reden een idioot die midden in een gevecht met Hydra Bob loopt te appen.

OORDEEL:











A RUSH OF BLOOD TO THE HEAD



Titel: **Hi-Fi Rush**
Platform: Xbox One, Xbox Series X/S, PC
Prijs: 29,99 (Game Pass)

Hi-Fi Rush is op alle denkbare manieren een triomf: **Microsoft onthulde deze volledige verrassing tijdens hun Developers Direct**, waarna de game vervolgens ook meteen te downloaden was. De aangenaamheid van deze surprise-titel werd alleen maar groter toen mensen er massaal achter kwamen dat het ook nog eens een verdomd leuke, kleurrijke en grappige titel is!
Hi-Fi Rush is naast **een actiegame met platformelementen ook een rhythm- en zelfs een beetje een comedy-game**. Hoofdrolspeler Chai is namelijk een ontzettend geinige dwaas die vecht op de maat van de muziek met behulp van, onder andere, een MP3-speler die in zijn borst is ingebouwd en een gitaar bestaand uit los schroot. Daaruit blijkt al dat we hier te maken hebben met een bijzonder eigenaardige game, op zo'n eigenwijze, Japanse wijze, wat je ook merkt aan de vrij Devil May Cry- en Bayonetta-achtige gameplay.
De graphics van Hi-Fi Rush zijn fel en flashy, de animaties vrolijk en cool, de humor is bijdehand met een gezonde dosis zelfspot en de gehele game heeft een fijn gevoel van muzikale fun. **Het deed aangename herinneringen oproepen aan Sunset Overdrive en Jet Set Radio**, alleen is de gameplay van Hi-Fi Rush in de basis wat traditioneler. Naast het feit dat je door platformlevels heen springt, grapplet en stuitert, is Chai namelijk vooral aan het vechten met zijn z'n schrootgitaar en z'n robotarm, iets wat gepaard gaat met heel veel combo's van X en Y, een dash, een parry en een beetje hulp van z'n vrienden. Wat de combat echt een stuk anders maakt dan die van DMC, is dat je op de maat moet vechten voor een extra dikke Rank. En wel op het ritme van door ontwikkelaar Tango Gameworks zelf gemaakte muziek, maar ook, met name tijdens het vechten met de eindbazen, op een paar heerlijke nummers waarvan een groot deel ook op mijn eigen Spotify-playlists te vinden is. Invaders Must Die van The Prodigy bijvoorbeeld, of Honestly van Zwan. **De hele wereld van Hi-Fi Rush beweegt mee op de maat van deze tunes** en dat maakt het nóg leuker en funkier dan het al was!
Ding is dat het allemaal net ff niets voor mij is, en dat is zo'n enorme sidenote dat ik het maar in deze laatste, verwaarloosbare alinea's drop. Het is niet zozeer de erg Japanse, bijna klassieke combat, want daar moet ik me gewoon even in vast bijten, het is meer **dat er een soort inherente ouderwetsheid in de basisprincipes van deze game verborgen zit**. Het voelt, voor mij althans, een beetje antiek allemaal en daardoor als een game die ook tien jaar geleden had kunnen uitkomen. Niets mis mee op zich, maar het zorgt er wel voor dat ik het geen enorm dringende of relevante game vind. Maar nogmaals: dat is zó ontzettend persoonlijk, dat het aan bullshit grenst.
Op zich verbaast het me amper dat ik Hi-Fi Rush niet als een onmisbare topper zie, wetende wie de ontwikkelaar is. Tango Gameworks is namelijk opgericht door Shinji Mikami die - voor het eerst sinds jaren - met deze titel ook weer eens de regie op zich genomen heeft. En hoewel ik Mikami's werk aan de Resident Evil-serie enorm kan waarderen, heeft de man buiten die serie om alleen maar games geregisseerd waar **ik datzelfde idee van ouderwetsheid** bij kreeg: The Evil Within, Vanquish en God Hand voelden allemaal op gelijksoortige redenen als verouderd zodra ze gereleased werden. Maar hey, dat geldt voor jou vast niet, dus is er geen reden waarom je niet zou genieten van dit fijne geschenk van papa's Microsoft en Bethesda!

OORDEEL:









AA-GAME MET B-FILMPLOT



Titel: **Wanted: Dead**
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 59,99 euro

"The audience might love it, they might hate it. What's important to me and the team is that they're not indifferent", zei 110 Industries-oprichter Sergei Kolobashkin over Wanted: Dead. En verdelen gaat deze game zeker, als de eerste uren van het spel een goede indicatie geven. Wanted: Dead is een mix tussen (third-person) shooter en hack-and-slash, waarin je zeeën aan vijanden te lijf gaat met je katana, pistool en een scala aan wapens. **Het deed me allemaal een beetje denken aan de actiegames van weleer** (denk Ninja Gaiden), door z'n combinatie aan tergende dialogen met een B-filmplot en de snelle, maar vooral extreem bloederige gevechten.
Wat Wanted: Dead uniek moet maken ten opzichte van de Ninja Gaidens en Devil May Cry's van de wereld, is **de snelheid waarmee je tussen hack-and-slash- en schiet-actie switcht**. Maar heel eerlijk boeit dat schieten mij totaal niet – het helpt natuurlijk niet dat ik hem op mijn Steam Deck speel – en ren ik zodra ik de kans krijg in de personal space van mijn vijanden, met een katana en pistool in de aanslag om daar eens lekker combo's mee aan elkaar te rijgen. Dat werkt op zich best prima, al verloopt de actie niet altijd zo soepel als je zou willen. Vooral het schakelen tussen de vijanden, wanneer die om jou heen staan, zorgt voor rare bewegingen van zowel de personages als de camera.
Die beperkingen worden toch wel goed gemaakt wanneer ik voor de honderdste keer een arm afhak of iemands romp doormidden snij, en het bloed rijkelijk gutst. Het is ontzettend lompe actie, waarbij je niet al te veel hoeft na te denken, maar de game komt toch nog enigszins verrassend uit de hoek dankzij allerlei upgrademogelijkheden, talents en personalisatie van wapens.
En ja, het verhaal is bijna beschamend, zo slecht, maar de B-filmliefhebber in mij gaat daar stiekem best goed op, en het past ook wel bij de onvervalste AA-gameplay. Het is eigenlijk best verfrissend, zo'n game die simpelweg niet eens probeert om in de buurt van AAA-kwaliteit te komen.

OORDEEL:



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Hoe heet dat ding waar tovenaars zich mee kunnen transporteren?**
A) Viavia.
B) Langslangs.
C) TomTom.

2 **Waar schaamt Florian zich niet meer voor?**
A) Wat er ook maar onder zijn petje mag zitten.
B) Zijn liefde voor Disney Dreamlight Valley.
C) Zijn liefde voor Donald Duck.

3 **Wat vindt Wouter van Stranded: Alien Dawn?**
A) Ruk, want er zit helemaal geen Tom Hanks in.
B) Iets te weinig alien.
C) Iets te weinig dawn.

4 **Welke serie heeft volgens Peter best een aardige game?**
A) Goede Tijden, Slechte Tijden.
B) Game of Thrones.
C) The Last of Us.

5 **Waarom schieten de makers van Borderlands zichzelf in de voet volgens Raf?**
A) Ze gingen op schietles met Alec Baldwin.
B) Er zit geen Ryan Reynolds in.
C) De film bevat geen Handsome Jack.

6 **Hoe heet het genre dat Dwayne Forspoken toebedeelt?**
A) Isekai.
B) Mecha.
C) Schijtspel.



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN PAKKET VAN HBO'S THE LAST OF US

MET BACKPACK, GEPERSONALISEERDE FIREFLY PENDANT (MET JOUW NAAM), BEANIE, FIREFLY PIN EN ZAKLAMP

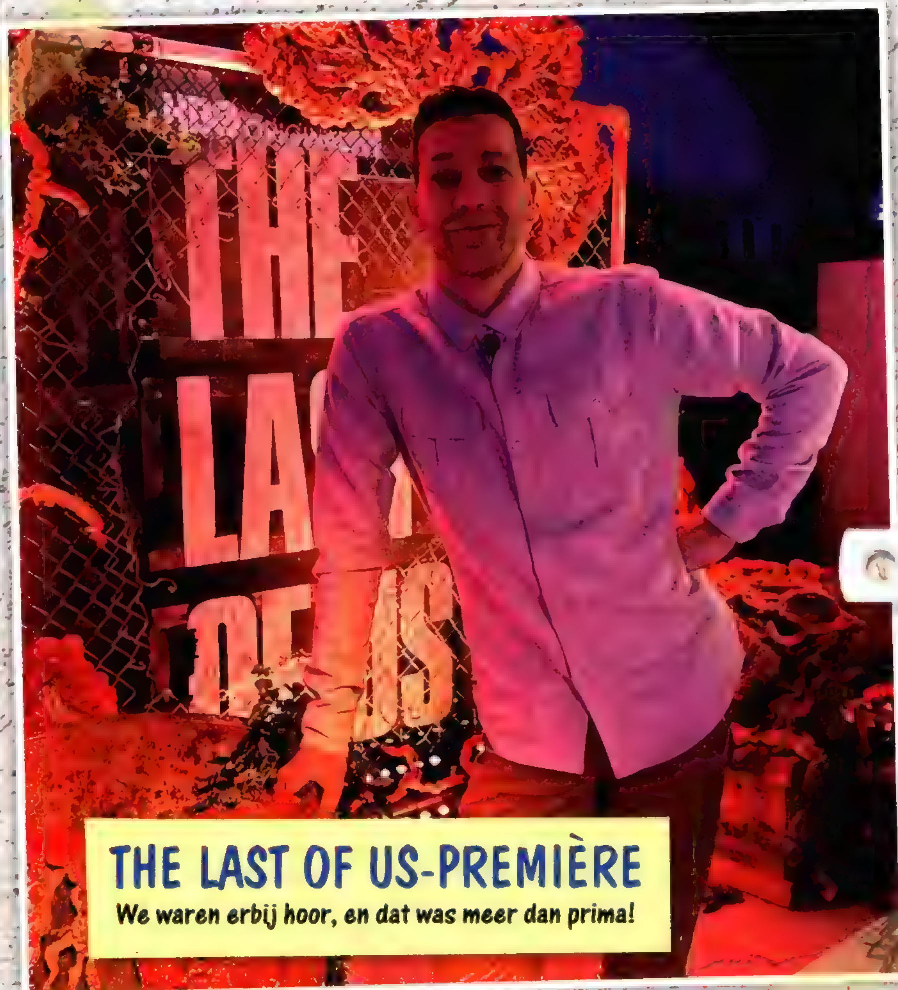
PU 344 LIGT 29 MAART IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- CHECKT FLORIAN OF VIRTUAL REALITY NOG VIRTUELER OF NOG REALITY'ER IS GEWORDEN.
- VERKEERT RAF IN HET GEZELSCHAP VAN HELDEN, EN DAT IS NIET DE EERSTE, NOCH DE TWEEDE KEER.
- LATEN WE HOPELIJK EEN TRAANTJE VAN GELUK OM HET KONINKRIJK. HOEWEL DAT BEST LINK IS!
- KRIJGT JURJEN EEN BROODJE KNOKKEL, IN NOORDSE REGIONEN OOK BEKEND ALS EEN SLAG OM DE HARSES.
- DOEN WE WEER ALSOF WE EEN DRAAK ZIJN. OF LIKEN WE EEN DRAAK, HET IS MAAR NET HOE JE HET LEEST.
- IS MARVIN Z'N HART AANGEDREVEN DOOR KERNFUSIE, PUUR VOOR EEN REVIEW. KLOPPERDEKLOP!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



THE LAST OF US-PREMIÈRE

We waren erbij hoor, en dat was meer dan prima!

PERSKIT VAN DE MAAND

Eigenlijk is dat natuurlijk deze doos met daarin met alle Assassin's Creed-games die de afgelopen vijftien jaar zijn uitgekomen en een dik artbook. Maar Jacco was zo blij met zijn deken en whiskyglazen van Black Desert Online, dus vooruit.





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

YO!POST

Onze inbox stroomt over van vragen van mensen die graag antwoord willen hebben, want zo werkt dat met vragen. We hebben er zelfs een rubriek voor op onze site, maar de echte parels bewaren we natuurlijk voor deze pagina's.



hoii vraagje als ik fifa speel blaast mijn ps5 heel erg en heb m net nieuw maar als ik Rocket League speel is het na twee potjes weg weet u hoe dit kan?

Dan heeft je machine het warm! Fifa is namelijk een zwaardere game dan Rocket League. Zet sowieso je console niet in een kast, maar op een plek waar deze goed zijn warmte kwijt kan. Helpt dat niet… geef 'm dan wat te drinken, of maak 'm effe stofvrij.

hey ik heb eens een vraagje hoe kan je op ps4 betere aim hebben om fortnite?

heb al zoveel geprobeerd



maar ik ken echt niets van die instellingen

Ah, de vraag des levens… we weten het antwoord. Ruilen voor het antwoord op de vraag 'Hoe word je slapend rijk'?

PLAYSTATION VR2

De PlayStation VR2 is uit! Maar we kregen 'm helaas te laat binnen om als review mee te kunnen nemen in dit nummer. Dat betekent niet dat we de nieuwe VR-bril van Sony niet hebben geprobeerd. Hier vier dingen die ons al zijn opgevallen, en in het volgende nummer een uitgebreide review. Beloofd!



Haptic feedback in de controllers en in de bril! Ja, de controllers trillen net zo lekker als de DualSense, maar ook de bril laat je fysiek weten dat je je hoofd hebt gestoten aan de brug. Of was dat nou echt?



Eye-tracking in de bril. Yep, in de bril zitten sensoren die precies weten waar je naar kijkt. Dat zorgt ervoor dat alles waar je naar loert lekker scherp is en alles daaromheen een fijne 'blur' krijgt. Dat zorgt ervoor dat je nog meer in de game zit… en het is handig om de menu's mee te besturen.

De resolutie is zo lekker hoog, dat Horizon: Call of the Mountain, die we hebben kunnen spelen, er dus heel goed uitziet! Waar we de games voor de PS VR1 nog wel eens wilden vergelijken met een ritje op de kermis van Julianadorp, is Horizon voor de PS VR2 een mooie mix van Disneyland en Universal Studio's.

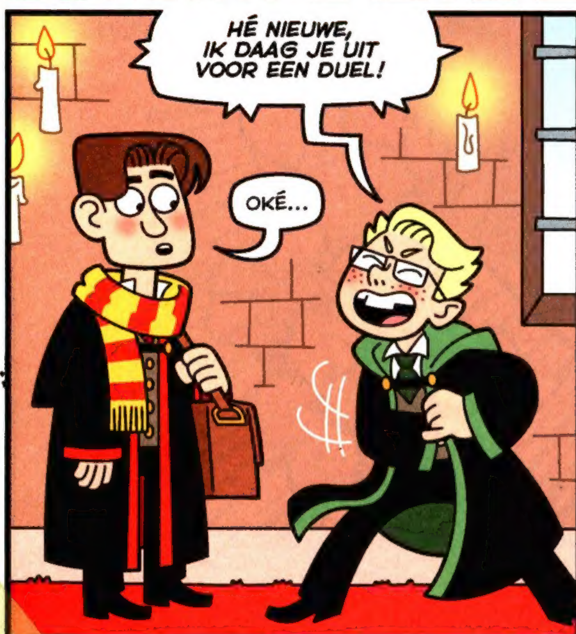


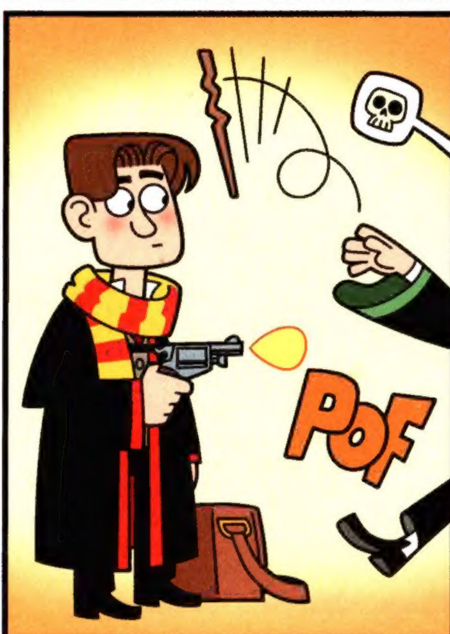


De prijs van 600 (!) euro is natuurlijk pittig, want dan wil je ook nog wat games erbij hebben en je hebt al minimaal 500 euro neergeklapt voor de PlayStation 5. Dure hobby, die computerspelletjes.

FRAME DROP

JORDI PETERS







Neo's Art



Dead Space heeft natuurlijk alles met de dood te maken, zowel qua titel en vijanden als het feit dat je Isaac Clarke in die game regelmatig het loodje ziet leggen. Zelfs als je je best doet. Ook 17de-eeuwse vanitasschilderijen gaan voornamelijk over de vergankelijkheid van het leven, en combineer je dat met kersenbloesems (die in Japan de korte duur van het leven symboliseren), dan heb je een Neo Special zoals deze. "Zij die gaan sterven, groeten u."